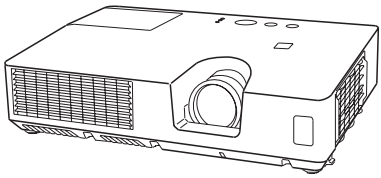
Projetor

CP-X2021WN/CP-X2521WN/ CP-X3021WN

Instruções do proprietário (detalhadas) Guia de Utilização



Obrigado pela compra deste projetor.

⚠**AVISO** ►Antes de usar este produto leia o manual. Leia este **Guia da segurança** primeiro. Depois de ler as instruções guarde-o para referência futura.

Sobre este manual

Diversos símbolos são usados neste manual. O significado destes símbolos são descritos a seguir.

⚠**AVISO** Este símbolo indica a informação que, se ignorada, pode resultar possivelmente em lesão pessoal ou mesmo morte para manuseio incorrecto.

⚠**PRECAUÇÃO** Este símbolo indica a informação que, se ignorada, pode resultar possivelmente em lesão pessoal ou mesmo morte para manuseio incorrecto.

NOTIFICAÇÃO Este aviso refere-se a possíveis problemas.

🕮 Consulte as páginas escritas com este símbolo.

NOTA • A informação contida neste manual é sujeita a alterações sem aviso prévio.
• O fabricante não assume responsabilidade por qualquer erro que possa ocorrer neste manual.
• É proibido reproduzir, transmitir ou copiar este documento, total ou parcialmente, sem autorização prévia por escrito.

Reconhecimento de marca

- Mac® é uma marca comercial registada da Apple Inc.
- Windows®, DirectDraw® e Direct3D® são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.
- VESA e DDC são marcas registadas da trademarks of the Video Electronics Standard Association.
- HDMI, o logótipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da HDMI Licensing LLC. nos Estados Unidos e outros países.
- A marca registada PJLink é uma marca com pedido para os direitos de marca registada no Japão, Estados Unidos da América e outros países e zonas.
- Blu-ray Disc™ e Blu-ray™ são marcas registadas da Blu-ray Disc Association.

Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos proprietários.

HITACHI
Inspire the Next

Leia primeiro este Guia da segurança.

Projector

Manual do Usuario - Guia da segurança

Agradecemos a aquisição deste projector.

⚠ **AVISO • Antes de utilizar, leia o presente manual do utilizador deste projector para garantir a utilização correcta por via da sua compreensão. Depois da sua leitura, guarde-o num local seguro para consulta futura. A manipulação incorrecta deste produto pode provocar ferimentos pessoais ou danos físicos. O fabricante não assume nenhuma responsabilidade pelos danos causados pela manipulação incorrecta não abrangida pela utilização normal nos termos definidos nos manuais do presente projector.**

NOTA • As informações contidas no presente manual podem ser alteradas sem aviso.
• O fabricante não assume responsabilidade pelos erros que possam constar do presente manual.
• A reprodução, a transmissão ou a utilização do presente documento ou conteúdo não é permitida sem a autorização escrita expressa.

Sobre os Símbolos

São utilizados diversos símbolos no presente manual, no manual do utilizador e no próprio produto para garantir uma utilização correcta, prevenir o perigo provocado ao utilizador e terceiros e prevenir danos provocados a bens. Os significados destes símbolos são apresentados a seguir. É importante a leitura exaustiva destas descrições e a compreensão total do seu conteúdo.

⚠ **ADVERTÊNCIA**	Este símbolo refere-se a informações que, caso sejam ignoradas, poderão eventualmente provocar ferimentos ou até a morte devido a uma utilização incorrecta.
⚠ **PRECAUÇÃO**	Este símbolo refere-se a informações que, caso sejam ignoradas, poderão eventualmente provocar ferimentos oudanos físicos devido a uma utilização incorrecta.

Símbolos Tipo

Este símbolo refere-se a uma advertência suplementar (incluindo precauções). Para esclarecimento do seu conteúdo, é apresentada uma ilustração.

Este símbolo refere-se a uma acção interdita. O seu conteúdo será claramente indicado numa ilustração ou nas proximidades (o símbolo à esquerda indica que a desmontagem é interdita).

Este símbolo refere-se a uma acção obrigatória. O seu conteúdo será claramente indicado numa ilustração ou nas proximidades (o símbolo à esquerda indica que a ficha deve ser retirada da tomada eléctrica).

Precauções de Segurança

⚠ ADVERTÊNCIA

Se tiver ocorrido algum problema, nunca utilize o projector.

Fenómenos anormais como fumo, odor estranho, sem imagem, sem som, som demasiado alto, caixa, componentes ou cabos danificados, entrada de líquidos ou matéria estranha, etc., podem provocar incêndio ou choques eléctricos.
Nesse caso, desligue imediatamente o interruptor e, em seguida, retire a tomada da respectiva ficha. Depois de se certificar de que deixou de haver fumo ou odor, contacte o representante. Nunca tente realizar reparações porque poderá colocar em perigo a sua integridade.
• A tomada eléctrica deve ser o mais perto possível do projector e facilmente acessível.

Retire a ficha da tomada eléctrica.

Tenha um especial cuidado relativamente a crianças e animais domésticos.

A utilização incorrecta pode provocar incêndio, choques eléctricos, ferimentos, queimaduras ou problemas nos olhos. Tenha um especial cuidado em casas com crianças e animais domésticos.

Não introduza líquidos ou objectos estranhos.

A entrada de líquidos ou objectos estranhos pode provocar incêndio ou choques eléctricos. Tenha um especial cuidado em casas com crianças. No caso de líquidos ou objectos estranhos entrarem no projector, desligue imediatamente o interruptor, retire a ficha da tomada eléctrica e contacte o representante.
• Não coloque o projector próximo de água (ex. uma casa de banho, uma praia, etc.).
• Não exponha o projector à chuva ou humidade. Não coloque o projector no exterior.
• Não coloque vasos de flores, potes, copos, cosméticos, líquidos como água, etc., em cima ou à volta do projector.
• Não coloque metais, combustíveis, etc. em cima ou à volta do projector.
• Para evitar a entrada de objectos estranhos, coloque o projector numa mala ou saco exclusivamente com acessórios do projector, cabos de sinal e conectores.

Nunca desmonte nem faça modificações.

O projector contém componentes de alta tensão. A modificação e/ou desmontagem do projector ou acessórios pode provocar incêndio ou choques eléctricos.
• Nunca abra a caixa.
• Peça ao representante para reparar e limpar o interior.

Não desmonte.

Não sujeite o projector a choques ou impactos.

Se o projector for sujeito a choques e/ou partir, pode provocar ferimentos, enquanto a sua utilização contínua pode dar origem a incêndios ou choques eléctricos. Se o projector for sujeito a choques, desligue imediatamente o interruptor, retire a ficha da tomada eléctrica e contacte o representante.

Não instale o projector numa superfície instável.

Se o projector cair e/ou partir, pode provocar ferimentos, enquanto a sua utilização contínua pode dar origem a incêndios ou choques eléctricos.
• Não coloque o projector numa superfície instável, inclinada ou vibrante, como numa base desequilibrada ou inclinada.
• Utilize os travões das rodas ao colocar o projector numa base com rodas.
• Não coloque o projector com a parte lateral virada para cima, a lente virada para cima ou a lente virada para baixo.
• No caso de instalação no tecto ou semelhante, contacte o representante antes da respectiva instalação.

Precauções de Segurança (continuação)

⚠ ADVERTÊNCIA

Tenha cuidado com as altas temperaturas do projector.

Sempre que a lâmpada está acesa, são geradas altas temperaturas. Pode provocar incêndios ou choques eléctricos. Tenha um especial cuidado em casas com crianças. Não toque na lente, ventoinhas e aberturas de ventilação durante ou imediatamente a seguir ao funcionamento, para evitar a ocorrência de queimaduras. Tenha cuidado com a ventilação.

• Guarde um espaço de 30 cm ou mais entre as partes laterais e outros objectos, como paredes.

• Não instale o projector sobre uma mesa metálica ou algo pouco resistente ao calor.

• Não coloque nada perto da lente, ventoinhas ou aberturas de ventilação do projector.

• Nunca obstrua a ventoinha ou aberturas de ventilação.

• Não tape o projector com uma toalha de mesa.

• Não instale o projector sobre uma alcatifa ou roupa de cama.

Nunca olhe para a lente ou aberturas se a lâmpada estiver acesa.

A potência da luz pode prejudicar a visão. Tenha um especial cuidado em casas com crianças.

Utilize exclusivamente o cabo eléctrico e a tomada eléctrica correctos.

A alimentação eléctrica incorrecta pode provocar incêndios ou choques eléctricos.

• Utilize somente a tomada eléctrica correcta, de acordo com a indicação existente no projector e respectiva norma de segurança.

• O cabo eléctrico fornecido deve ser utilizado, dependendo da tomada eléctrica utilizada.

Tenha cuidado com a ligação do cabo eléctrico.

A ligação incorrecta do cabo eléctrico pode provocar incêndios ou choques eléctricos.

• Não toque no cabo eléctrico com as mãos molhadas.

• Verifique se a parte da ligação do cabo eléctrico está limpo (sem pó) antes de utilizar. Utilize um pano macio e seco para limpar a ficha.

• Introduza a ficha na tomada com firmeza. Evite uma tomada solta, instável ou com falhas de contacto.

Ligue com um fio de terra.

Não se esqueça de ligar o fio de terra.

Ligue o terminal de terra à entrada AC deste aparelho com o terminal de terra fornecido no edifício, utilizando o cabo eléctrico correcto; caso contrário pode haver incêndios ou choques eléctricos.

• Não retire o nucelo do cabo eléctrico.

Precauções de Segurança (continuação)

⚠ ADVERTÊNCIA

Manuseie com cuidado a lâmpada de fonte luminosa.

O projector usa uma lâmpada de mercúrio de alta pressão feita em vidro. A lâmpada pode partir com um grande estrondo ou queimar. Sempre que as lâmpadas se partem, é provável que pedaços de vidro se projectem para o respectivo invólucro e haja fugas de gás com conteúdo de mercúrio através dos orifícios de ventilação do projector.

Leia atentamente a secção "Lâmpada".

Utilize o cabo eléctrico e os cabos de ligação externos com cuidado.

Se continuar a utilizar um cabo ou cabos eléctricos danificados, isso pode provocar incêndios ou choques eléctricos. Não aplique demasiado calor, pressão ou tensão ao cabo ou cabos eléctricos.

Se o cabo ou cabos eléctricos estiverem danificados (nucelo exposto ou partidos, etc.), contacte o representante

• Não instale o projector ou objectos pesados sobre o cabo eléctrico. Além disso, não coloque uma manta, cobertura, etc., sobre os cabos porque isso pode fazer com que sejam colocados inadvertidamente objectos pesados sobre os referidos cabos.
• Não puxe o cabo ou cabos eléctricos. Ao ligar e desligar o cabo ou cabos eléctricos, pegue na ficha ou conector.
• Não coloque o cabo perto de um aquecedor.
• Evite dobrar de forma acentuada o cabo eléctrico.
• Não tente trabalhar sobre o cabo eléctrico.

Tenha cuidado ao manipular a pilha do controlo remoto.

A manipulação incorrecta da pilha pode provocar incêndios ou ferimentos. A pilha pode explodir se não for correctamente usada.
• Mantenha a pilha afastada das crianças e animais domésticos. Se for engolida, contacte imediatamente um médico para tratamento de urgência.
• Não coloque a pilha no fogo ou água.
• Evite o fogo ou ambientes de altas temperaturas.
• Não pegue na pilha com uma pinça metálica.

• Guarde a pilha num local escuro, fresco e seco.
• Não ligue a pilha em curto-circuito.
• Não recarregue, desmonte ou solde a pilha.
• Não sujeite a pilha a impactos físicos.
• Use exclusivamente a pilha especificada no manual deste projector.
• Verifique se os terminais positivo e negativo ficam correctamente alinhados ao colocar a pilha.
• Se a pilha derramar, limpe o derrame e volte a colocar a pilha. Se o derrame atingir o corpo ou a roupa, passe muito bem por água.
• Cumpra os regulamentos locais aquando do descarte da pilha.

Precauções de Segurança (continuação)

⚠ PRECAUÇÃO

Tenha cuidado ao deslocar o projector.
O descuido pode provocar ferimentos ou danos.
• Não desloque o projector se estiver a funcionar. Antes de deslocar, desligue o cabo eléctrico e todas as ligações externas, e feche a porta de correr da lente e coloque a tampa da lente.
• Evite sujeitar o projector a impactos ou choques.
• Não arraste o projector.
• Para transportar, utilize a mala ou saco fornecido.

Não coloque nada em cima do projector.
A colocação de objectos em cima do projector pode provocar a perda de equilíbrio e a sua consequente queda, causando ferimentos e danos. Tenha um especial cuidado em casas com crianças.

Não fixe nada salvo os itens indicados ao projector.
O descuido pode provocar ferimentos ou danos.
• Há projectores com uma rosca de parafuso na parte da lente. Não fixe nada salvo as opções especificadas (como uma lente de conversão) à rosca do parafuso.

Evite locais com fumos, húmidos ou poeirentos.
Se colocar o projector num local com fumos, extremamente húmido, poeirento, a fuligem oleosa ou o gás corrosivo pode provocar incêndios ou choques eléctricos.
• Não coloque o projector próximo de um local enfumaçado, húmido ou poeirento (ex. um espaço enfumaçado, uma cozinha, uma praia etc.). Não coloque o projector no exterior.
• Não utilize um humidificador próximo do projector.

Providencie para que o filtro de ar tenha uma ventilação normal.
O filtro de ar deve ser limpo periodicamente. Se o filtro de ar ficar entupido com pó ou material semelhante, a temperatura interna sobe e pode provocar avarias. O projector pode apresentar a mensagem “VERIFIUE O FLUXO DE AR” ou desligar-se, para impedir a subida do nível de aquecimento interno.
• Quando os indicadores ou uma mensagem solicitarem que limpe o filtro de ar, limpe-o logo que possível.
• Se a sujidade não sair do filtro de ar ou se este ficar danificado, substitua o filtro.
• Use exclusivamente o filtro de ar do tipo especificado. Encomende o filtro de ar especificado no outro manual deste projector junto do representante.
• Ao substituir a lâmpada, substitua igualmente o filtro de ar. É possível instalar o filtro de ar quando adquire uma lâmpada de substituição para este projector.
• Não ligue o projector sem o filtro de ar.

Evite um ambiente de altas temperaturas.
O calor pode ter um efeito negativo na caixa e outras peças do projector. Não coloque o projector, o controlo remoto ou outras peças directamente sob a luz solar ou perto de um objecto quente, como um aquecedor, etc.

Evite campos Magnéticos.
É extremamente recomendado que se evitem campos magnéticos desprotegidos ou sem blindagem no projector ou nas suas proximidades. (ex., Dispositivos de Segurança Magnéticos, ou outros acessórios do projector que contenham materiais magnéticos que não tenham sido fornecidos pelo fabricante, etc.) Os objectos magnéticos podem causar interrupção no funcionamento do mecanismo interno do projector, podendo ocasionar interferência na velocidade da ventoinha de arrefecimento ou até mesmo causar a sua paragem, e poderá fazer com que o projector se desligue.

⚠ PRECAUÇÃO

Retire o cabo eléctrico para uma separação completa.

• Para efeitos de segurança, desligue o cabo eléctrico se o projector não for utilizado durante períodos prolongados de tempo.

• Antes de limpar, desligue a energia e retire a ficha da tomada. Qualquer descuido pode provocar incêndios ou choques eléctricos.

Retire a ficha da tomada eléctrica.

Peça ao representante para limpar no interior do projector anualmente.

A acumulação de pó no interior do projector pode provocar incêndios ou avarias. A limpeza no interior é mais eficaz se for realiza antes dos períodos húmidos, como a estação da chuva.

• Não limpe o interior porque é perigoso.

NOTA

Não sujeite o controlo remoto a impactos.

Os impactos podem provocar danos ou avarias no controlo remoto.

• Tenha cuidado para não deixar cair o controlo remoto.

• Não instale o projector ou objectos pesados sobre o controlo remoto.

Cuide da lente.

• Quando não estiver a utilizar o projector, feche a porta de correr da lente e coloque a tampa da lente para impedir que a sua superfície fique riscada.

• Não toque na lente para evitar que esta fique com névoa ou suja, provocando a diminuição da qualidade das imagens.

• Utilize panos para lentes vendidos nos estabelecimentos da especialidade para limpar as lentes (usados para limpar máquinas fotográficas, monóculos, etc.). Tenha cuidado para não riscar a lente com objectos rígidos.

Tenha cuidado com a caixa e o controlo remoto.

O descuido pode ter um efeito negativo, como a descoloração, a queda da tinta, etc.

• Utilize um pano macio para limpar a caixa e o controlo remoto do projector. Se estiverem excessivamente sujos, dilua um detergente neutro em água, humedeça e torça o pano macio e, em seguida, passe com um pano macio seco. Não use directamente detergente não diluído.

• Não utilize sprays de aerossol, solventes, substâncias voláteis ou detergentes abrasivos.

• Antes de utilizar produtos químicos, leia e siga as instruções.

• Não permita um contacto prolongado com borracha ou vinil.

Solre pontos claros ou escuros.

Embora possam aparecem pontos claros ou escuros no ecrã, esta é uma característica única dos visores de cristais líquidos, o que não constitui nenhum perigo para a ocorrência de erros na máquina.

Cuidado com a impressão do painel LCD.

Se o projector projectar uma imagem parada, imagens inactivas, imagens 16:9 no caso de 4:3 painel ou semelhantes durante um período prolongado de tempo, ou se o projector as projectar repetidamente, é possível que o painel LCD seja impresso.

Precauções de Segurança (continuação)

NOTA

Sobre consumíveis.
Lâmpadas, Painéis LCD, polarizadores e outros componentes ópticos, filtros de ar e ventoinhas de arrefecimento, todos possuem diferentes tempos de vida útil. Estas partes poderão necessitar de ser substituídas após um longo período de utilização.
• Este produto não está concebido para ser utilizado continuamente durante um longo período. Na eventualidade de uma utilização continuada durante 6 ou mais horas, ou de uma utilização diária por um período de 6 ou mais horas (até mesmo se não for continuo), ou utilização repetida, o tempo de vida útil poderá ver-se encurtado e, estas partes poderão necessitar de ser substituídas até mesmo se ainda não tiver decorrido um ano desde o inicio da utilização.
• A utilização de qualquer inclinação que vá para além dos limites de ajuste explicados nestas instruções do proprietário pode encurtar o tempo de vida dos consumíveis.

Antes de ligar a energia, deixe que o projector arrefeça adequadamente.
Depois de desligar o projector, premir o interruptor reajuste ou duma interrupção no abastecimento de corrente, deixe que o projector arrefeça adequadamente.
O funcionamento do projector num estado de alta temperatura causa danos no eléctrodo e fará com que a lâmpada não se acenda.

Evite raios fortes.
Os raios fortes (como raios directos do sol ou iluminação do compartimento) sobre os sensores do controlo remoto podem tornar ineficaz o seu transmissor.

Evite as interferências radioeléctricas.
A interferência de radiações pode provocar imagens desfocadas ou ruídos.
• Evite geradores de frequências radioeléctricas como telemóveis, transmissores-receptores, etc., à volta do projector.

Sobre as características de visualização.
O estado de visualização do projector (como cor, contraste, etc.) depende das características do ecrã, porque o projector utiliza um painel de visor de cristal líquido. O estado de visualização pode ser diferente no caso de um CRT.
• Não utilize um ecrã polarizado. Pode utilizar uma imagem vermelha.

Ligue/desligue pela ordem correcta.
Para evitar eventuais problemas, ligue/desligue o projector pela ordem correcta, segundo descrito no presente, salvo especificação em contrário.
• Ligue o projector antes de ligar o computador ou videogravador.
• Desligue o projector depois de desligar o computador ou videogravador.

Tenha cuidado para cansar os olhos.
Periodicamente, descanse os olhos.

Configure o volume de som a um nível adequado para não incomodar as outras pessoas.
• Aconselha-se a manter o nível do volume baixo e fechar as janelas à noite para proteger o ambiente.

Ligar a um computador portátil
Ao ligar a um computador portátil, configure correctamente a saída de imagem externa RGB (configurando o monitor CRT ou monitor simultâneo de LCD e CRT).
Para obter mais informações, leia o manual de instruções do computador portátil.

Lâmpada

⚠ ADVERTÊNCIA

ALTA TENSÃO

ALTA TEMPERATURA

ALTA PRESSÃO

O projector usa uma lâmpada de mercúrio de alta pressão feita em vidro. Se a lâmpada for agitada ou arranhada, tocada enquanto estiver quente ou ficar gasta pelo uso, poderá **partir com um grande estrondo ou rebentar.** Tenha em atenção que cada lâmpada tem a sua própria duração, pelo que pode haver aquelas que se partem ou fundem pouco tempo depois de começar a usá-las. Além disso, sempre que as lâmpadas se partem, é provável que **pedaços de vidro** se projectem para o respectivo invólucro e haja fugas de **gás com conteúdo de mercúrio** através dos orifícios de ventilação do projector.

Acerca do descarte da lâmpada • Este produto contém uma lâmpada de mercúrio; não a deite para o lixo. Descarte-a de acordo com a legislação ambiental.
Para reciclagem da lâmpada, vá a www.lamprecycle.org. (nos E.U)
Para descarte do produto *, contacte a agência governamental local ou* www.eiae.org (nos E.U) ou www.epsc.ca (no Canada).
Para mais informação,* contacte o seu representante.

Desligue a ficha da tomada da rede

• Se a lâmpada se partir (produz um grande estrondo se isso acontecer), retire o cabo eléctrico da respectiva tomada e encomende uma lâmpada nova ao representante local. Tenha em atenção que os pedaços de vidro podem danificar os componentes internos do interior ou provocar ferimentos durante o manuseamento, por isso, não tente limpar o projector nem substituir a lâmpada sem auxílio.
• Se a lâmpada se partir (produz um grande estrondo se isso acontecer), areje bem o compartimento e não respire o gás que sai das ventilações do projector, nem o deixe atingir os olhos ou boca.
• Antes de substituir a lâmpada, desligue o projector e retire o cabo eléctrico da respectiva tomada e, a seguir, espere, no mínimo, 45 minutos para que a lâmpada arrefeça o suficiente. Se mexer na lâmpada a alta temperatura pode provocar queimaduras, assim como danificar a lâmpada.

• Não abra a cobertura da lâmpada enquanto não substituir a lâmpada partida. Se o fizer corre perigos porque, caso a lâmpada esteja partida, os pedaços serão espalhados quando a cobertura é aberta. Além disso, o trabalho em locais elevados é perigoso, por isso, solicite a substituição da lâmpada ao representante local mesmo que esta não esteja partida.
• Não utilize o projector com a cobertura da lâmpada retirada. Na substituição da lâmpada, certifique-se de que os parafusos são apertados com firmeza. Os parafusos soltos podem provocar danos ou ferimentos.

• Use exclusivamente a lâmpada do tipo especificado.
• Se a lâmpada se partir pouco tempo depois da sua utilização inicial, a causa pode residir em problemas eléctricos noutros locais que não a lâmpada. Se isso acontecer, contacte o representante local ou representante da assistência.
• Manuseie com cuidado: Sacudir ou riscar pode causar explosão da lâmpada durante a utilização.
• A utilização da lâmpada por períodos prolongados de tempo, pode fazer com que esta escureça, não se acenda ou estoure. Quando as imagens surgirem escuras, ou quando o tom da cor for de fraca qualidade, por favor substitua a lâmpada logo que possível. Não use lâmpadas velhas (usadas) pois isso provoca roturas.

Avisos regulamentares

Alerta de declaração da FCC
Este dispositivo cumpre a parte 15 das Regras da FCC. Seu funcionamento está sujeito às duas condições a seguir: (1) Este dispositivo não pode causar nenhuma interferência nociva, e (2) este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferência que possa causar um funcionamento indesejado.

ADVERTÊNCIA : Este aparelho gera, usa e pode irradiar energia de radiofrequência e, caso não seja instalado e usado de acordo com as instruções, pode provocar interferências perniciosas às comunicações via rádio. Todavia, não se garante que não venham a ocorrer interferências numa instalação específica. No caso de este aparelho provocar interferências perniciosas à recepção de rádio ou televisão, facto que pode ser determinado desligando e ligando o aparelho, aconselha-se que o utilizador rectifique a interferência por via de uma ou mais medidas apresentadas a seguir:
- Redireccione ou coloque num local diferente a antena receptora.
- Aumente a distância entre o aparelho e o receptor.
- Ligue o aparelho a uma tomada de um circuito diferente do utilizado pelo receptor.
- Consulte o representante ou um técnico experiente de rádio/televisão para obter ajuda.

INSTRUÇÕES AOS UTILIZADORES : Há cabos que têm de ser utilizados com o conjunto núcleo. Para proceder à ligação, use o cabo acessório ou um cabo do tipo designado. Para os cabos que dispõem somente um núcleo numa das extremidades, ligue o núcleo ao projector.

Garantia e Assistência Pós-Vendas

Salvo se detectar qualquer operação anormal (referida no primeiro parágrafo da secção “ADVERTÊNCIA” do presente manual, consulte primeiro a secção “Resolução De Problemas” do “Guia de utilização”, e proceda às verificações recomendadas.
Se isso não solucionar o problema, contacte o representante ou empresa de assistência Assim, obterá informações sobre o modo como a garantia será aplicada.

Conteúdo

Apresentação 3
Características 3
Verificação do conteúdo da embalagem . . . 3
Nomes das peças 4
Configuração **. 7**
Esquema 7
Ligar os seus dispositivos 10
Conectando a fonte de energia 15
Apertar a tampa do adaptador 16
Uso da barra de segurança e do encaixe de segurança 16
Controle remoto 17
Colocando as pilhas 17
Sobre o sinal de controle remoto . . 17
Utilização como mouse e teclado simples para PC 18
Ligar/desligar **. 19**
Ligar à corrente 19
Desligar da corrente 20
Funcionamento 21
Ajuste do volume 21
Desligando temporariamente o som . . . 21
Selecionando um sinal de entrada . . . 22
Buscando um sinal de entrada 23
Selecionando uma razão de aspecto . . . 23
Ajustar o elevador do projetor 24
Ajustando o zoom e o foco 24
Usando o recurso de ajuste automático . 25
Ajustando a posição 25
Corrigindo distorções keystone 26
Usando o recurso de aumento 27
Congelar temporariamente a tela . . . 28
Apagando temporariamente a tela . . . 28
Usando a função menu 29
MENU FAC. 31
ASPECTO, A-KEYSTONE, KEYSTONE, MODO FOTO., MODO ECO, INSTALAÇÃO, REAJUSTE, TEMPO FILTRO, IDIOMA, MENU AVANÇADO, SAÍDA
Menu CENA 33
BRILHO, CONTRASTE, GAMA, TEMP COR, COR, MATIZ, NITIDEZ, MINHA MEM
Menu IMAGEM 36
ASPECTO, SOBREEXPL., POSICAO V, POSICAO H, FASE H, TAMANHO H, EXECUTA AJUS AUTOM
Menu ENTRD 39
PROGRESS., RED.INT.VÍ, ESP COR, FORMATO VIDEO, FORMATO HDMI, INTERVALO HDMI, ENTRADA COMPUTER, BLOQ EST, RESOLUÇÃO
Menu AJUSTE 43
A-KEYSTONE, KEYSTONE, MODO ECO AUTO, MODO ECO, INSTALAÇÃO, MODO ESPERA, SAÍDA MONITOR
Menu AUDIO 46
VOLUME, ALTO-FALANTE, FONTE ÀUDIO, HDMI AUDIO
Menu TELA 47
IDIOMA, MENU POS, SUPRESS.IMA, INICIAR, Minha Tela, Bl.Minha Tela, MENSAG, NOME DA FONTE, PADRÃO, C.C. (Legenda)
Menu OPCAO 53
BUSCA AUTOM., A-KEYSTONE, ALIMENT. DIRECTA, DESLIGAR AUTO, USB TYPE B, TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, MEU BOTÃO, MINHA FONTE, SERVIÇO
Menu REDE 63
DEFINIÇÃO SEM FIOS, INFORMAÇÃO SEM FIOS, DEFINIÇÃO REDE LAN, INFORMAÇÃO REDE LAN, NOME DO PROJETOR, MINHA IMAGEM, AMX D.D., INTRODUÇÃO, SERVIÇO
Menu SEGURANÇA 74
MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE, Pal.-Chave da Minha Tela, BLOQUEIO PIN, DETEC. DE POSIÇÃO, SENHA P/TEXTO, MOSTRAR TEXTO, ESCREVER TEXTO
Ferramentas de apresentação . . 80
Apresentação SEM PC 80
Modo Miniaturas, Modo Ecrã Inteiro, Modo Diapositivos, Lista de reprodução
Monitor USB 89
Iniciar a Exibição USB, Menu do botão direito, Menu Flutuante, Janela Opções
Manutenção 93
Substituir a lâmpada 93
Substituição da pilha do Relógio Interno . . 95
Outros cuidados 97
Solução de problemas 98
Mensagens relacionadas 98
Em relação às lâmpadas indicadoras . 100
Reajustar todas as configurações . 102
Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento 102
Especificações **. 107**

Apresentação

Características

O projector proporciona-lhe uma ampla utilização através das seguintes funções.

- ✓ Este projector possui uma variedade de portas E/S que supostamente abrangem qualquer cenário de negócio. A porta **HDMI** pode suportar vários equipamentos de imagem os quais possuam interface digital para obter imagens nítidas num ecrã.
- ✓ Se introduzir um dispositivo de armazenamento USB, tal como uma memória USB, na porta **USB TYPE A** e seleccionar a porta como a fonte de entrada, pode visualizar imagens guardadas no dispositivo.
- ✓ Este projetor pode ser controlado e monitorado através da conexão LAN. Além disso, poderá usar o adaptador USB sem fios (opcional) indicado para estabelecer a ligação LAN sem fios.
- ✓ Este projector compacto e leve utilize um sistema de descarga dianteiro que mantém o utilizador confortável direccionando ar quente para longe do utilizador.

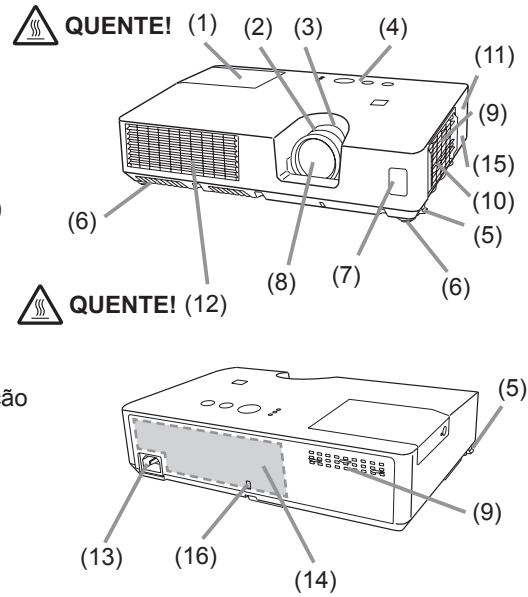
Verificação do conteúdo da embalagem

Consulte a secção **Embalagem dos Componentes** nas **Instruções do proprietário (concisas)**. Seu projetor deve acompanha os itens mostrados aqui. Contacte imediatamente o seu representante se faltarem alguns itens.

⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca. Se uma pilha for engolida, procure imediatamente atendimento médico de emergência.

NOTA • Mantenha os materiais de embalagens originais para transporte futuro. Verifique se usa os materiais originais de embalagem ao mover o projetor. Tenha cuidado especial com a lente.
• O projector pode fazer um ruído quando inclinado, movido ou abanado, uma vez que foi deslocada uma aba no interior do projector que é utilizada para controlar o fluxo de ar. Isto não se trata de uma falha ou avaria.

Nomes das peças



(1) Tampa da lâmpada (📖*93*)
A lâmpada fica dentro do aparelho.
(2) Anel de **FOCUS** (📖*24*)
(3) Anel de **ZOOM** (📖*24*)
(4) Painel de controle (📖*5*)
(5) Botões do elevador (x 2) (📖*24*)
(6) Pedal do elevador (x 2) (📖*24*)
(7) Sensor remoto (📖*17*)
(8) Lente (📖*97*)
(9) Entrada de ventilações
(10) Tampa de filtro (📖*95*)
O filtro de ar e entrada de ventilação ficam dentro do aparelho.
(11) Altifalante (📖*46*)
(12) Entrada de ventilação
(13) **AC IN** (Entrada AC) (📖*15*)
(14) Painel de trás (📖*5*)
(15) Barra de segurança (📖*16*)
(16) Fenda de segurança (📖*16*)

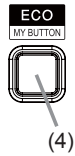
⚠**AVISO** ►Não abra ou remova qualquer parte do produto, a não ser que instruído pelo manual.
►Não sujeite o projector a condições instáveis.
►Não aplique choques ou pressões a este produto.
►Enquanto a lâmpada estiver acesa, não olhe directamente para a objectiva nem para as aberturas no projector.
⚠**PRECAUÇÃO** ►Não toque ao redor da tampa da lente e ventilações de exaustão exatamente durante ou depois de seu uso uma vez que o aparelho está quente.
►Não fixe nada à lente, excepto a tampa da lente deste projector pois poderia causar danos na lente, tal como o derretimento da mesma.

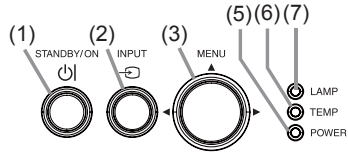
(continua na página seguinte)

Nomes das peças (continuação)

Painel de controle

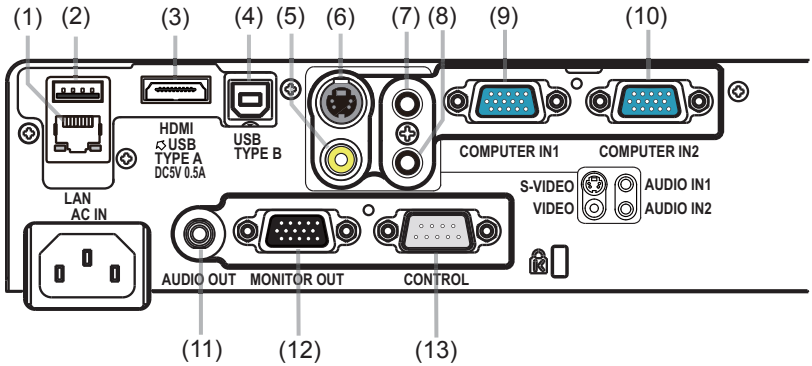
(1) Botão **STANDBY/ON** (📖*19*)
(2) Botão **INPUT** (📖*22, 29*)
(3) Botão **MENU** (📖*29*)
Consiste de quatro botões cursor.
(4) Botão **ECO** (📖*44*)
(5) Indicador **POWER** (📖*19, 100*)
(6) Indicador **TEMP** (📖*100*)
(7) Indicador **LAMP** (📖*100*)





Painel traseiro (📖*11 ~ 14*)

(1) Porta **LAN**
(2) Porta **USB TYPE A**
(3) Porta **HDMI**
(4) Porta **USB TYPE B**
(5) Porta **VIDEO**
(6) Porta **S-VIDEO**
(7) Porta **AUDIO IN1**
(8) Porta **AUDIO IN2**
(9) Porta **COMPUTER IN1**
(10) Porta **COMPUTER IN2**
(11) Portas **AUDIO OUT**
(12) Porta **MONITOR OUT**
(13) Porta **CONTROL**

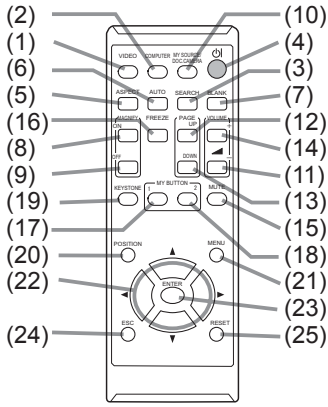


(continua na página seguinte)

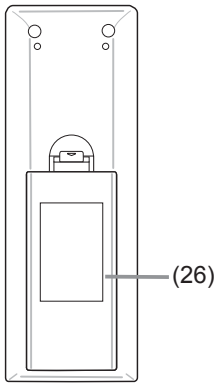
Nomes das peças (continuação)

Controle remoto

(1) Botão **VIDEO** (📖*22*)
(2) Botão **COMPUTER** (📖*22*)
(3) Botão **SEARCH** (📖*23*)
(4) Botão **STANDBY/ON** (📖*19*)
(5) Botão **ASPECT** (📖*23*)
(6) Botão **AUTO** (📖*25*)
(7) Botão **BLANK** (📖*28*)
(8) Botão **MAGNIFY - ON** (📖*27*)
(9) Botão **MAGNIFY - OFF** (📖*27*)
(10) Botão **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (📖*22, 57*)
(11) Botão **VOLUME** - (📖*21*)
(12) Botão **PAGE UP** (📖*18*)
(13) Botão **PAGE DOWN** (📖*18*)
(14) Botão **VOLUME +** (📖*21*)
(15) Botão **MUTE** (📖*21*)
(16) Botão **FREEZE** (📖*28*)
(17) **MY BUTTON - 1** Botão (📖*56, 57*)
(18) **MY BUTTON - 2** Botão (📖*56, 57*)
(19) Botão **KEYSTONE** (📖*26*)
(20) Botão **POSITION** (📖*25, 29*)
(21) Botão **MENU** (📖*29*)
(22) Botões cursor ▲/▼/◄/► (📖*29*)
(23) Botão **ENTER** (📖*29*)
(24) Botão **ESC** (📖*29*)
(25) Botão **RESET** (📖*29*)
(26) Tampa da bateria (📖*17*)



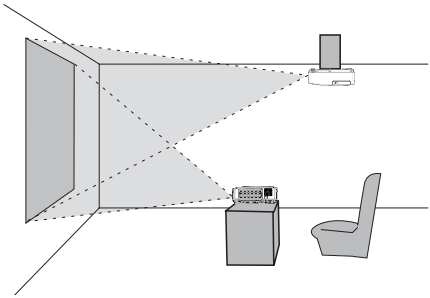
Parte de trás do controle remoto



Configuração

Instale o projector de acordo com o ambiente e forma como este irá ser utilizado.

No caso de instalação num local especial, tal como a montagem no tecto, poderão ser necessários os acessórios de fixação especificados (📖**Especificações** nas **Instruções do proprietário (concisas)**) e serviço. Antes de instalar o projector, consulte o seu revendedor acerca da instalação.



Esquema

Consulte as tabelas **T-1** e **T-2** na contra-capa das **Instruções do proprietário (concisas)**, assim como o que se segue para determinar o tamanho do ecrã e a distância de projecção. Os valores apresentados na tabela são calculados para um ecrã de tamanho total.

ⓐ Tamanho do ecrã (diagonal)
ⓑ Distância de projecção (± 10%, da extremidade do projector)
ⓒ1, ⓒ2 Altura do ecrã (±10%)

- Se o projector for usado a uma altitude de cerca de 1600 m (5250 feet) ou superior, defina a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO para ELEVADA (📖*57*). Caso contrário, defina para NORMAL. Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.

(continua na página seguinte)

Esquema (continuação)

⚠**AVISO ►Coloque o projector num local onde possa aceder facilmente à tomada de corrente.** Se ocorrer uma anomalia, desligue imediatamente o projector da ficha. Caso contrário, poderia ocorrer um incêndio ou choque eléctrico.

►**Não sujeite o projector a condições instáveis.** Se o projector cair ou for derrubado, isso pode resultar em lesões ou danos no projector e nos objectos circundantes. Usar um projetor danificado pode resultar em incêndio e/ou choque eléctrico.

- Não coloque o projector em locais instáveis, tais como superfícies inclinadas, locais sujeitos a vibração, em cima de uma mesa ou carrinho oscilante, ou numa superfície que seja mais pequena do que o projector.
- Não coloque o projetor em pé de lado, de frente ou de trás.
- Não fixe nem coloque nada no projector, excepto se especificado em contrário nas instruções.
- Não utilize quaisquer acessórios de fixação além dos acessórios especificados pelo fabricante. Leia e guarde o manual de utilizador dos acessórios de fixação utilizados.
- Para instalações especiais, tais como montagens em tectos, consulte o seu distribuidor antecipadamente.

►**Não instale o projector perto de objectos termo-condutores ou inflamáveis.** Esse tipo de objectos, quando aquecidos pelo projector, pode resultar em incêndio ou queimaduras.

- Não coloque o projector num suporte de metal.

►**Não coloque o projector em locais onde óleos, como óleo de cozinha ou óleo de máquinas, são utilizados.** O óleo pode danificar o produto, resultando em avarias ou quedas da posição de montagem.

►**Não coloque o projetor em qualquer lugar onde possa ficar molhado.** Se ficar molhado ou deixar cair líquido dentro do aparelho pode causar incêndio, choque eléctrico e funcionar precariamente.

- Não coloque o projector perto de água, em zonas como uma casa de banho, cozinha ou junto a uma piscina.
- Não coloque o projector no exterior nem perto de uma janela.
- Não coloque qualquer coisa que contém líquido próximo do projetor.

(continua na página seguinte)

Esquema (continuação)

⚠**PRECAUÇÃO ►Coloque o projetor num local fresco para assegurar que existe ventilação adequada.** O projector pode desligar-se automaticamente ou apresentar um funcionamento deficiente se a sua temperatura interna for demasiado elevada.
Usar um projetor danificado pode resultar em incêndio e/ou choque eléctrico.
• Não coloque o projetor em luz solar directa ou próximo de objectos quentes, tal como aquecedores.
• Não coloque o projector num local onde esteja em contacto directo com ar de um sistema de ar condicionado ou semelhante.
• Mantenha um espaço de 30 cm ou mais entre os lados do projetor e outros objectos tais como paredes.
• Não coloque o projetor no carpete, almofada ou cama.
• Não pare, bloqueie ou cubra as entradas de ventilação do projetor. Não coloque nada em redor das saídas de ventilação do projector que possa ser sugado ou ficar preso nas mesmas.
• Não coloque o projector em locais que estejam expostos a campos magnéticos, pois isso poderia fazer com que as ventoinhas de refrigeração no interior do projector deixassem de funcionar correctamente.
►Evite colocar o projetor em local enpoeirado, úmido e esfumaçado.
Colocar o projetor em tais locais pode causar incêndio, choque eléctrico e funcionamento precário.
• Não coloque o projector perto de humidificadores. No caso específico de um humidificador ultra sónico, o cloro e os minerais contidos na água da torneira são atomizados e poderiam depositar-se no projector, originando a degradação de imagem e outros problemas.
• Não coloque o projector em áreas de fumo, cozinhas, zonas de passagem ou perto de janelas.

NOTIFICAÇÃO • Coloque o projetor de forma que evite que luz directa atinja o sensor remoto.
• Não coloque o produto num local onde possa provocar interferências de rádio.
• Verifique e corrija as definições para ALTITUDE de SERVIÇO no menu OPCAO de acordo com o ambiente de utilização (📖57). Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.
• Mantenha os objectos sensíveis ao calor afastados do projector. Caso contrário, estes podem ser danificados pelo calor do projector.

Ligar os seus dispositivos

Antes de ligar o projector a um dispositivo, consulte o manual do dispositivo para confirmar que o dispositivo é adequado para ligar com este projector e prepare os acessórios necessários, como um cabo de acordo com o sinal do dispositivo. Consulte o revendedor quando o acessório necessário não for fornecido com o produto ou o acessório estiver danificado.
Depois de garantir que o projector e os dispositivos estão desligados, efectue a ligação, de acordo com as instruções seguintes. Consulte as ilustrações nas páginas seguintes.
Antes de ligar o projector a um sistema de rede, leia também o **Guia de Rede**.

⚠**AVISO** ►**Utilize apenas os acessórios adequados.** Caso contrário, pode causar um incêndio ou danos no dispositivo e no projector.
- Utilize apenas os acessórios especificados ou recomendados pelo fabricante do projetor. Pode ser regulado ao abrigo de alguma norma.
- Não desmonte ou modifique o projetor e acessórios.
- Não use acessórios danificados. Tenha cuidado para não danificar os acessórios. Encaminhe os cabos, para que não sejam calcados ou atracados.

⚠**PRECAUÇÃO** ►**Para um cabo com somente um núcleo na extremidade ligue-a com o núcleo no projector.** Isso pode ser exigido pelas regulamentações EMI.

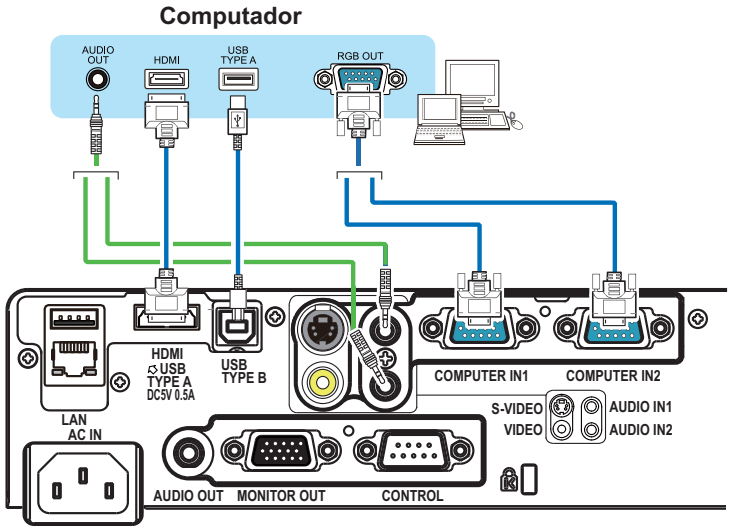
NOTA • Não ligue nem desligue o projector enquanto ligado a um dispositivo em funcionamento, a menos que seja indicado no manual do dispositivo. Caso contrário, pode causar avarias no dispositivo ou no projector.
• A função de algumas portas de entrada podem ser seleccionadas de acordo com os seus requisitos de utilização. Consulte a página de referência indicada ao lado de cada porta na ilustração seguinte.
• Tenha cuidado para não ligar acidentalmente um conector a uma porta errada. Caso contrário, pode causar avarias no dispositivo ou no projector.
- Ao fazer a ligação verifique se a forma do conector de cabo se ajusta à porta para ligá-lo.
- Não deixe de apertar os parafusos nos conectores.
- Use os cabos com fichas rectas, e não em L, uma vez que as portas de entrada do projector estão embutidas.

Capacidade de ligar e reproduzir

• Ligar e reproduzir é um sistema composto de um computador, seu sistema operativo e equipamento periférico (ex. dispositivos de exibição). Este projetor é compatível com VESA DDC 2B. Ligar e reproduzir pode ser usado ao conectar este projetor a um computador que seja compatível com VESA DDC (exibe dados de canal).
- Tire partido desta funcionalidade ligando um cabo de computador à porta **COMPUTER IN1** (compatível com DDC 2B). A função ligar e reproduzir talvez não funcione correctamente se tentar usar qualquer outro tipo de conexão.
- Por favor utilize os drivers padrões no seu computador uma vez que este projetor é um monitor com a função ligar e reproduzir.

(continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)



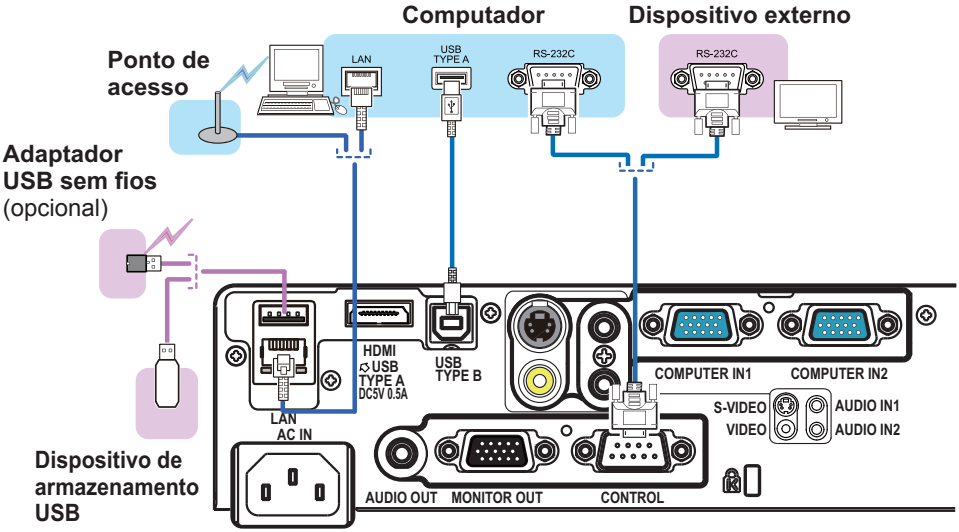
NOTA • Antes de ligar o projector a um computador, consulte o manual do computador e verifique a compatibilidade do nível do sinal, os métodos de sincronização e a resolução do ecrã emitida ao projector.
- Algum tipo de sinal pode usar um adaptador para entrar este projetor.
- Alguns computadores têm modos de exibição de ecrã múltiplos que podem incluir alguns sinais que não são suportados por este projetor.
- Embora o projetor possa exibir sinais com resolução de até UXGA (1600x1200), o sinal será convertido para a resolução de painel de projetor antes de ser exibido. Pode obter um desempenho de exibição melhor se as resoluções do sinal de entrada e o painel de projetor forem idênticos.

• Se ligar este projector e um computador portátil, necessita de emitir o ecrã para um monitor externo ou emitir simultaneamente para o ecrã interno e um monitor externo. Consulte o manual do computador para a definição.

• Dependendo do sinal de entrada, a função de ajuste automático deste projector pode demorar algum tempo e não funcionar correctamente.
- Atente que o sinal de sincronização composto ou sinal sync-on-green pode confundir a função de ajuste automático deste projector (🕮*41*).
- Se a função de ajuste automático não funcionar correctamente, pode não ver o diálogo para definir a resolução de ecrã. Nesse caso, utilize um dispositivo de exibição externo. Pode visualizar o diálogo e definir uma resolução de ecrã adequada.

(continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)

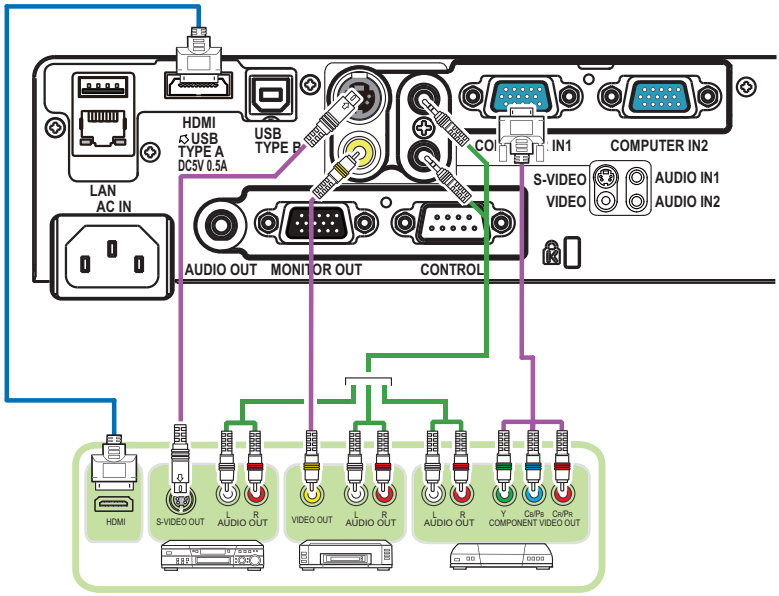


⚠**PRECAUÇÃO** ►Antes de ligar o projector a uma rede, certifique-se de que obtém a autorização do administrador da rede.
►Não ligue a porta **LAN** em qualquer rede com voltagem excessiva.
►O adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção é necessário para usar a função de rede sem fios deste projector.
►Antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB da porta do projector, certifique-se de que utiliza a função REMOVER USB no ecrã de miniaturas para proteger os dados (🕮*83*).
►Não use qualquer cabo ou dispositivo de extensão quando ligar o adaptador ao projector. Antes de inserir ou remover o adaptador USB sem fios do projector, desligue a alimentação do projector e remova a ficha do cabo de alimentação da tomada. Não toque no adaptador USB sem fios enquanto o projector estiver a receber alimentação de CA.
►Para ligar o cabo LAN e o dispositivo USB ao projector, use um cabo LAN que seja plano do lado em que o cabo da ficha é visível. Caso contrário, nenhum dos dois poderá ser ligado correctamente, ou o cabo pode falhar (avariar).

NOTA • Se um dispositivo de armazenamento USB demasiado grande bloquear a porta **LAN**, utilize um cabo de extensão USB para ligar o dispositivo de armazenamento USB.

(continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)



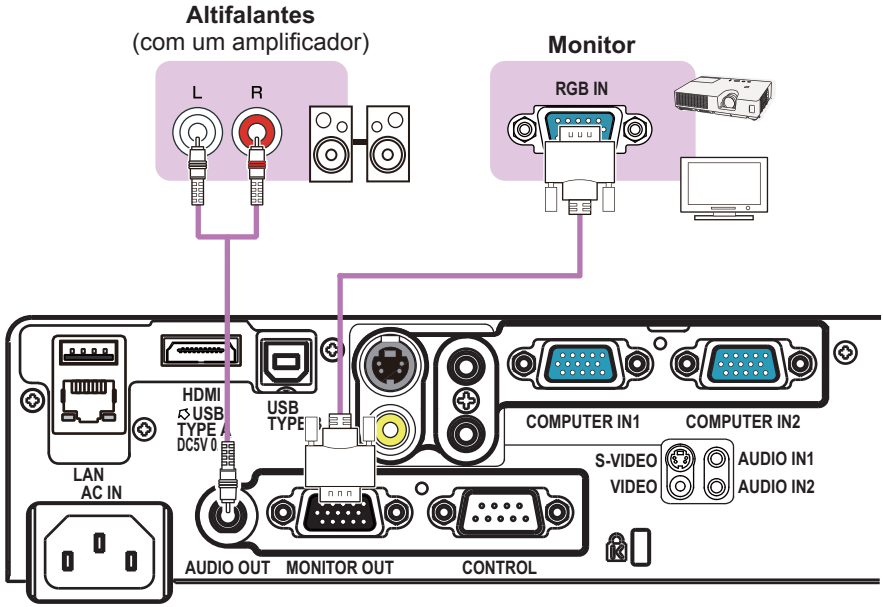
Leitor VCR/DVD/Blu-ray Disc™

NOTA • A entrada **HDMI** deste modelo é compatível com HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) e pode, portanto, exibir sinais de vídeo de aparelhos de DVD compatíveis com HDCP ou semelhantes.

- O **HDMI** oferece suporte aos seguintes sinais.
  Sinal de vídeo : 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60
  Sinal de áudio : Formato linear PCM
  freqüência de amostragem 48kHz / 44,1kHz / 32kHz
- O projector pode ser conectado a outros equipamentos com conectores HDMI™, mas não funciona corretamente com alguns equipamentos, podendo dar mensagens de ausência de vídeo.
- Use sempre cabos HDMI™ que apresentem o logotipo HDMI™.
- Use um cabo HDMI™ certificado de Categoria 2 para fazer entrar sinal 1080p@50/60 no projector.
- Quando o projector estiver conectado a um dispositivo com um conector DVI, conecte a entrada **HDMI** usando um cabo de adaptação DVI para HDMI™.

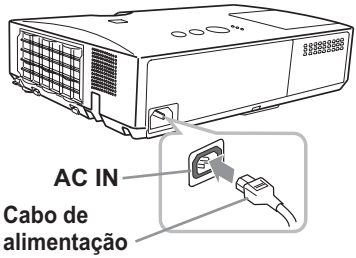
(continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)



Conectando a fonte de energia

1. Coloque o conector do cabo de alimentação na ficha **AC IN** (Entrada AC) do projetor.
2. Coloque totalmente o plugue do cabo de alimentação na ficha de parede. Alguns segundos após a ligação à corrente eléctrica, o indicador **POWER** apresentará uma cor laranja contínua.



Lembre-se que quando a função ALIMENT.DIRECTA está activada (📖53), a ligação à alimentação eléctrica ligará o projector.

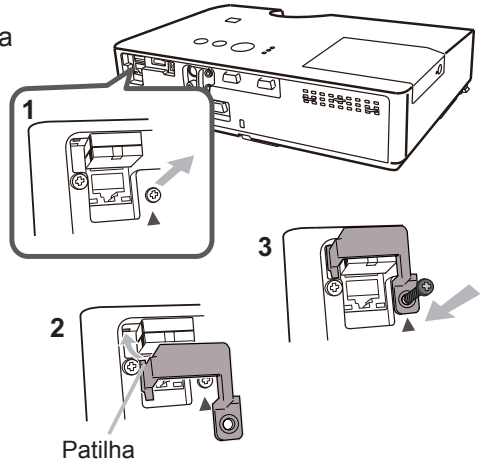
⚠**AVISO** ►Tenha cuidado ao ligar o cabo de alimentação, uma vez que ligações incorrectas ou erradas podem causar incêndio e/ou choque eléctrico.
- Não toque no cabo eléctrico com as mãos molhadas.
- Use somente o cabo de alimentação que acompanha o projetor. Se ficar danificado, contacte seu fornecedor para obter um novo. Nunca modifique o cabo de alimentação.
- Ligue somente o cabo de alimentação numa ficha de parede cuja voltagem corresponde ao cabo de alimentação. A ficha de parede deve ficar próxima ao projetor e facilmente acessível. Remova o cabo de alimentação para fazer a separação completa.
- Não distribua a alimentação eléctrica por diversos dispositivos. Fazer isso poderá sobrecarregar a tomada e os conectores, desprender a ligação ou resultar em incêndio, choque eléctrico ou outros acidentes.
- Ligue o terminal de terra para a entrada de CA deste aparelho ao terminal de terra da divisão usando um cabo de alimentação adequado (fornecido).

NOTIFICAÇÃO ►Este produto está também concebido para sistemas de alimentação IT com uma tensão entre fases de 220 a 240 V.

Apertar a tampa do adaptador

Use a tampa do adaptador fornecida para evitar que o adaptador USB sem fios se solte facilmente.

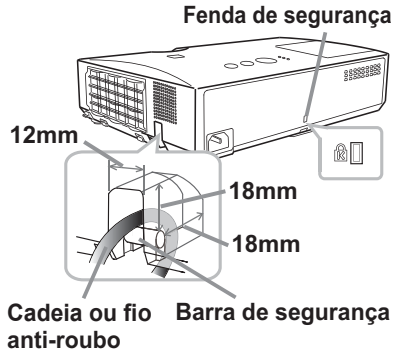
1. Desaperte o parafuso (assinalado com um triângulo) na parte inferior direita da porta **USB TYPE A**.
2. Insira o patilha na tampa no orifício na parte superior esquerda da porta **USB TYPE A** na direcção da seta.
3. Alinhe os orifícios de parafuso com o projector e a tampa. Depois, insira o parafuso removido do projector no orifício e aperte o parafuso.

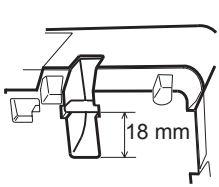


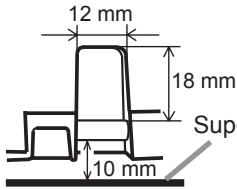
⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca.

Uso da barra de segurança e do encaixe de segurança

Pode ser instalada uma corrente ou fio anti-roubo, disponível comercialmente, na barra de segurança no projector. Consulte a figura para escolher uma corrente ou fio anti-roubo. Este produto tem a fenda de segurança para o bloqueio Kensington.
Para obter detalhes consulte o manual de ferramenta de segurança.







⚠**AVISO** ►Não use a barra de segurança e fenda para evitar que o projetor caia, uma vez que não foi desenhado para isso.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não coloque a cadeia ou fio anti-roubo próximo de ventilações de exaustão. Pode ficar muito quente.

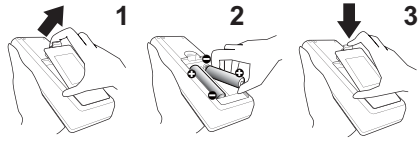
NOTA • A barra e o fio de segurança não tem medidas de prevenção contra roubo completas. É indicado para uso como medida suplementar de prevenção contra roubo.

Controle remoto

Colocando as pilhas

Instale as baterias no controle remoto antes de usá-lo. Se o controle remoto começar a funcionar precariamente tente substituí-las. Se não usar o controle remoto por um longo período remova as baterias do controle remoto e armazene-as num local seguro.

1. Segure o prendedor da tampa da bateria e remova-o.
2. Alinha e instale as duas baterias AA **(HITACHI MAXELL, parte nº LR6 ou R6P)** de acordo com seus terminais de mais e menos conforme indicado no controle remoto.
3. Substitua a tampa da bateria na direcção da seta e coloque-a no lugar até que ouça um estalo.

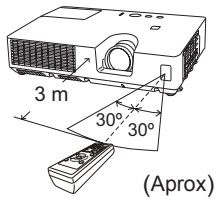


⚠**AVISO** ►Manusei sempre as baterias com cuisado e use-as somente conforme indicado. O uso incorrecto pode causar rachadura ou fuga, o que pode causar incêndio, lesão e/ou poluição do meio-ambiente.
- Verifique se usa somente as baterias especificadas. Não use as baterias de tipos diferentes ao mesmo tempo. Não misture uma nova bateria com a antiga.
- Verifique se os terminais de menos e mais estão correctamente alinhados ao carregar a bateria.
- Mantenha a bateria distante de crianças e animais.
- Não cause curto circuito ou solde a bateria.
- Não permita que uma bateria entre em contacto com água ou fogo. Mantenha as baterias em local seco, escuro ou fresco.
- Se observa que fuga na bateria, limpe-o e depois substitua-a. Se a fuga aderir no seu corpo ou roupa enxague bem com água imediatamente.
- Siga as leis locais para eliminar a bateria.

Sobre o sinal de controle remoto

O controle remoto funciona com o sensor do remoto do projetor. Este projetor tem um sensor remoto na frente. O sensor percebe o sinal dentro da faixa seguinte ao activar o sensor:

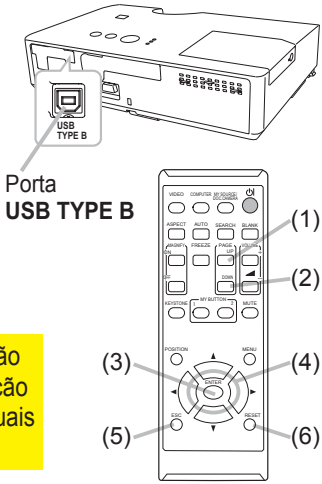
60 graus (30 graus à esquerda e direita do sensor) ao redor duma faixa de 3 metros.



NOTA • O sinal de controle remoto reflectido no ecrã ou similar talvez não esteja disponível. É difícil enviar o sinal para o sensor directamente e tente fazer com que o sinal reflicta.
• O controle remoto usa luz infra-vermelha para enviar sinais para o projetor (Classe 1 LED), portanto, verifique se usa o controle remoto numa área livre de obstáculo que poderia bloquear o sinal do controle remoto para o projetor.
• O controle remoto talvez não funcione correctamente se a luz forte (tal como luz solar directa) ou luz duma faixa muito próxima (tal como de uma lâmpada fluorescente de inversor) brilha no sensor remoto do projetor. Ajuste a posição do projetor para evitar estas luzes.

Utilização como mouse e teclado simples para PC

O controlo remoto acessório funciona como um simples rato e teclado do computador, quando a porta **USB TYPE B** do projector e a porta USB tipo A do computador estão ligadas e RATO está seleccionado para o item USB TYPE B no menu OPCAO (📖*54*).



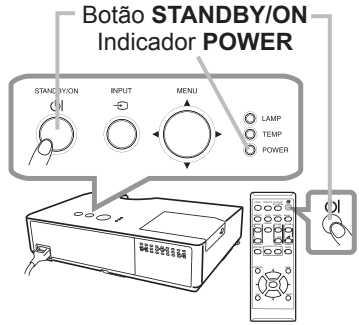
(1) **Tecla PAGE UP:** Prima o botão **PAGE UP**.
(2) **Tecla PAGE DOWN:** Prima o botão **PAGE DOWN**.
(3) **Botão esquerdo do rato:** Prima o botão **ENTER**.
(4) **Mova apontador:** Use o botões cursor ▲, ▼, ◄ e ►.
(5) **Tecla ESC:** Prima o botão **ESC**.
(6) **Botão direito do rato:** Prima botão **RESET**.

NOTIFICAÇÃO ► O uso incorrecto do rato simples e função de teclado pode danificar o seu equipamento. Ao usar esta função ligue este produto somente a um computador. Verifique os manuais do Computador antes de ligar este produto ao computador.

NOTA Se a função de teclado e rato deste produto não funcionar correctamente verifique o seguinte.
• Quando um cabo USB ligar este projetor com um computador que tenha incorporado um dispositivo de apontar (ex. esfera de rolagem) com um Computador portátil abra o menu de configuração da BIOS e depois seleccione o rato externo e desactive o dispositivo de apontar incorporado porque pode ter prioridade nesta função.
• Windows 95 OSR 2.1 ou superior é necessário para esta função. E esta função também poderá não funcionar dependendo das configurações do computador e drivers do rato. Esta funcionalidade pode funcionar com computadores que possam operar com mousses USB normais ou teclado.
• Não pode fazer coisas como premir dois botões ao mesmo tempo (ex. premir dois botões ao mesmo tempo para mover o apontador diagonalmente).
• Esta função é activada somente quando o projetor estiver funcionando correctamente. Esta função não está disponível em qualquer um dos seguintes casos:
- Quando a luz estiver a aquecer. (O indicador **POWER** pisca a verde.)
- Quando a porta **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** está seleccionada.
- Quando aparecer o ecrã SUPRESS.IMA (📖*47*), PADRÃO (📖*51*) ou MINHA IMAGEM (📖*71*).
- Quando aparecer algum menu no ecrã.
- Ao usar os botões de cursor para controlar o som das funções do ecrã, como p. ex. ajustar o volume do som, corrigir a trapezoidal, corrigir a posição da imagem e aumentar o ecrã.

Ligar/desligar

Ligar à corrente



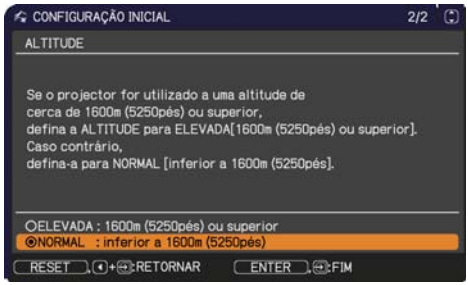
1. Verifique se o cabo de alimentação está ligado correctamente no projetor e ficha de parede.
2. Certifique-se de que o indicador **POWER** acende uma luz laranja fixa (*100*). Em seguida, retire a tampa da lente.
3. Prima o botão **STANDBY/ON** no projetor ou controle remoto.
   A lâmpada de projecção acenderá e o indicador **POWER** começa a piscar uma luz verde.
   Quando ligar a alimentação o indicador para de cintilar e a luz fica fixa em verde (*100*).

Para exibir a imagem seleccione um sinal de entrada de acordo com a secção **Selecionando um sinal de entrada** (*22*).

Por predefinição, o menu CONFIGURAÇÃO INICIAL será exibido no arranque. Depois de o menu CONFIGURAÇÃO INICIAL ser definido, este só aparecerá quando o AJUSTE FABR. (*62*) for executado. Se desejar alterar as definições, consulte o menu IDIOMA (*47*) e ALTITUDE (*57*).

(1) IDIOMA: Use os botões ▲/▼/◄/► para seleccionar o idioma desejado e pressione o botão **ENTER** do controlo remoto ou o botão **INPUT** do projector para executar.

(2) ALTITUDE: Use os botões ▲/▼ para seleccionar NORMAL para altitude abaixo de 1600 m (5250 feet), caso contrário seleccione ELEVADA e pressione o botão **ENTER** do controlo remoto ou o botão **INPUT** do projector para executar.


CONFIGURAÇÃO INICIAL
2/2
ALTITUDE
Se o projector for utilizado a uma altitude de
cerca de 1600m (5250pés) ou superior,
defina a ALTITUDE para ELEVADA[1600m (5250pés) ou superior].
Caso contrário,
defina-a para NORMAL [inferior a 1600m (5250pés).
ELEVADA : 1600m (5250pés) ou superior
NORMAL : inferior a 1600m (5250pés)
RESET +:RETORNAR
ENTER :FIM

Desligar da corrente

1. Prima o botão **STANDBY/ON** no projetor ou controle remoto. A mensagem "Alimentação desligada?" aparecerá no ecrã por aproximadamente 5 segundos.
2. Prima o botão **STANDBY/ON** novamente ao aparecer a mensagem. A lâmpada do STANDBY/projetor POWER para de apagará e o indicador **POWER** começará a pisca em laranja. O indicador **POWER** para de cintilar e a luz fica fixa em laranja quando o resfriamento da lâmpada terminar (📖*100*).
3. Encaixe a tampa das lentes, após o indicador **POWER** estar laranja contínuo.

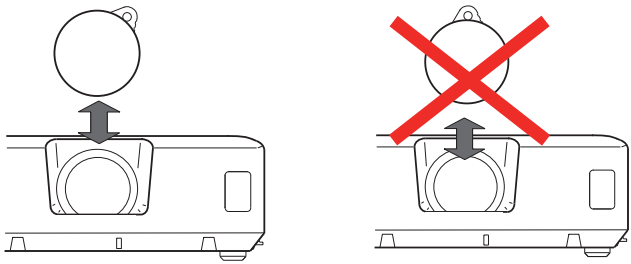
Não ligue o projetor por aproximadamente 10 minutos ou mais depois de desligá-lo. Além disso, não desligue o projector pouco tempo após ligá-lo. Essas operações podem fazer com que a lâmpada avarie ou podem encurtar a vida útil de algumas peças, incluindo a lâmpada.

⚠**AVISO** ►Uma luz forte é emitida quando o projetor é ligado. Não olhe dentro da lente ou para dentro do projetor através de qualquer abertura.
►Não toque ao redor da tampa da lente e ventilações de exaustão exatamente durante ou depois de seu uso uma vez que o aparelho está quente.

NOTA • Ligue/Desligue nesta ordem. Ligue o projetor antes de ligar os dispositivos.
• Este projector possui uma função que pode ligar/desligar automaticamente o projector. Por favor reporte-se aos itens ALIMENT. DIRECTA (📖*53*) e DESLIGAR AUTO (📖*54*) no menu OPCAO.

Precaução para instalação e remoção da tampa da lente

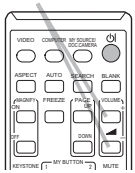
Quando instala ou retira a tampa da lente, mova-a verticalmente para cima e para baixo e, ao mesmo tempo, mantém o botão para a direita, conforme mostrado na figura.



Funcionamento

Ajuste do volume

Botões **VOLUME+/-**

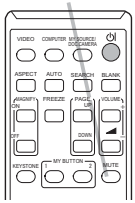


1. Use os botões **VOLUME+**/**VOLUME-** para ajustar o volume. Aparece uma caixa de diálogo para auxiliar a corrigir a distorção. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

- Ao seleccionar 🔇 para a porta de entrada da imagem actual o ajuste de volume é desactivado. Consulte o item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖46).
- Mesmo que o projector esteja em estado de espera, o volume pode ser ajustado quando as duas condições seguintes são cumpridas:
  - Uma opção diferente de 🔇 está seleccionada para ESPERA no item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖46).
  - NORMAL está seleccionado no item MODO ESPERA do menu AJUSTE (📖45).
- No modo de espera, o volume do microfone pode ser ajustado com os botões **VOLUME +/-** do telecomando, em sincronização com o volume do projector.

Desligando temporariamente o som

Botão **MUTE**

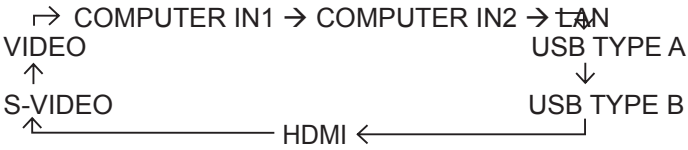


1. Prima o botão **MUTE** no controle remoto. Uma caixa de diálogo aparece no ecrã indicando que silenciou o som.
   Para restaurar o som prima o botão **MUTE**, **VOLUME+** ou **VOLUME-**. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

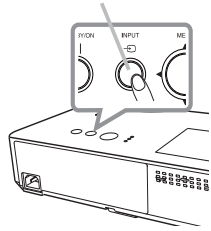
- Ao seleccionar 🔇 para a porta de entrada da imagem actual o som é silenciado. Consulte o item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖46).
- A função C.C. (Closed Caption: Legenda Oculta) é automaticamente activada quando o som é silenciado e é recebido um sinal de entrada com C.C. Esta função está disponível apenas quando o sinal é NTSC para **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou 480i@60 para **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, e quando AUTO é seleccionado para EXIBIR no menu C.C. abaixo do menu TELA (📖52).

Selecionando um sinal de entrada

1. Prima o botão **INPUT** no projetor.
Cada vez que premir o botão o projetor troca sua porta de entrada com a porta actual, conforme a seguir.



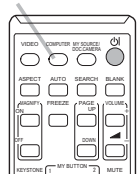
Botão **INPUT**



- Quando LIGAR for seleccionado para o item BUSCA AUTOM. no menu OPCAO (📖53), o projetor continuará a verificar as portas na ordem acima repetidamente até que um sinal de entrada seja detectado.
- Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.

1. Prima o botão **COMPUTER** no controle remoto.
Cada vez que premir o botão o projetor troca sua porta de entrada da actual, conforme abaixo.

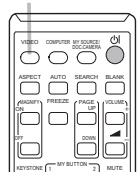
Botão **COMPUTER**



- Ao seleccionar LIGAR para o item BUSCA AUTOM. no menu OPCAO o projetor manterá a verificação de cada porta sequencialmente até que o sinal de entrada seja detectado (📖53). Se o botão **COMPUTER** for premido quando a porta **VIDEO**, **S-VIDEO**, **COMPONENT** ou **HDMI** for seleccionada o projetor verificará a porta **COMPUTER IN1** primeiro.
- Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.

1. Prima o botão **VIDEO** no controle remoto.
Cada vez que premir o botão o projetor troca sua porta de entrada da actual, conforme abaixo.

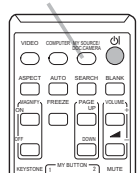
Botão **VIDEO**



- Ao seleccionar LIGAR para o item BUSCA AUTOM. no menu OPCAO o projetor manterá a verificação de cada porta sequencialmente até que o sinal de entrada seja detectado (📖53). Se o botão **VIDEO** for premido quando a porta **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** for seleccionada o projetor verificará a porta **HDMI** primeiro.

1. Pressione o botão **MY SOURCE / DOC. CAMERA** do controlo remoto. O sinal de entrada mudará então para o sinal que tiver seleccionado como MINHA FONTE (📖57).

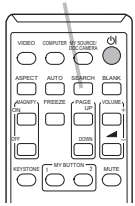
Botão **MY SOURCE / DOC. CAMERA**



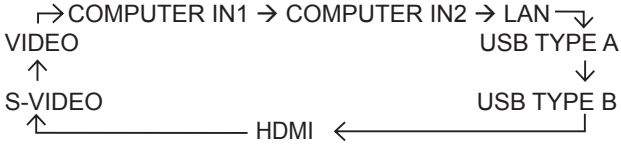
- Esta função também pode ser utilizada para uma câmara de documentos. Seleccione a porta de entrada que conecta a câmera de documentos.

Buscando um sinal de entrada

Botão **SEARCH**



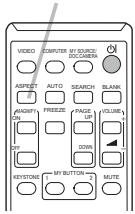
1. Prima o botão **SEARCH** no controle remoto.
   O projetor começará a verificar suas portas de entrada conforme abaixo para encontrar quaisquer sinais de entrada.
   Depois ao encontrar uma entrada o projetor interromperá a busca e exibe a imagem. Se não encontrar nenhum sinal o projetor retorna para o estado seleccionado antes da operação.



- Quando LIGAR for seleccionado para o item BUSCA AUTOM. no menu OPCAO (📖*53*), o projetor continuará a verificar as portas na ordem acima repetidamente até que um sinal de entrada seja detectado.
- Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.

Selecionando uma razão de aspecto

Botão **ASPECT**



1. Prima o botão **ASPECT** no controle remoto.
   Caa vez que premir o botão o projetor troca o modo de relação entre altura e a largura por sua vez.

❍ **Para um sinal de computador**

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10

❍ **Para um sinal de HDMI™**

NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9

❍ **Para um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente**

4:3 → 16:9 → 14:9

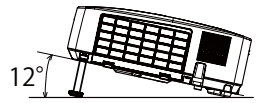
❍ **Para um sinal de entrada da porta LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou se não houver sinal**

4:3 (fixed)

- O botão **ASPECT** não funciona quando não introduzir nenhum sinal correcto.
- Modo NORMAL mantém a configuração de relação entre altura e largura original.

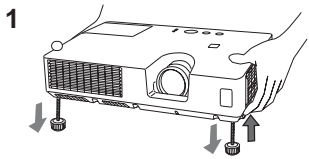
Ajustar o elevador do projetor

Ao colocar o projetor numa superfície levemente irreguar à esquerda ou direitoa use o pedal do elevador para colocá-lo horizontalmente.
Com um pé pode também elevar o projetor para projectar num ângulo adequado para o ecrã elevando o lado frontal do aparelho dentro de 12 graus.

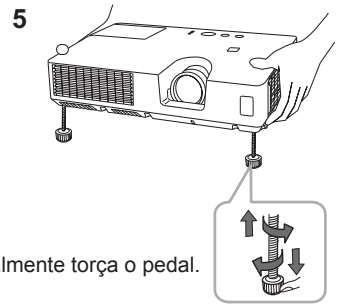


Este projector possui 2 pés elevadores e 2 botões de elevação Um pé elevador é ajustado enquanto empurra para cima o botão de elevação que se encontra do mesmo lado que este.

1. Segurando o projector, puxe os botões de elevação para cima para soltar os pés elevadores.
2. Coloque o lado frontal do projetor na altura pretendida.
3. Solte os botões de elevação no sentido de bloquear os pés elevadores.
4. Depois de verificar se o pedal do elevador estã bloqueado coloque o projetor suavemente.
5. Se necessário, o pedal do elevador pode ser torcido manualmente para tornar o ajuste mais preciso. Segure o projetor ao torcer o pedal.



Para soltar um pé elevador, puxe para cima o botão de elevação que se encontra do mesmo lado que este.

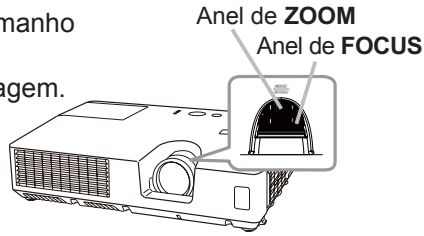


Para ajustar finalmente torça o pedal.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não opere os botões do elevador sem segurar o projetor, uma vez que o aparelho pode cair.
►Não incline o projetor alalém de elevar sua parte frontal dentro de 12 graus ao usar o pedal de ajuste. Uma inclinação do projetor excedendo a restricção pode causar funcionamento precário ou diminuir o ciclo de vida de peça consumível ou do próprio aparelho.

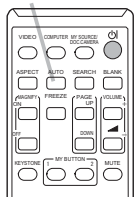
Ajustando o zoom e o foco

1. Utilize o anel do **ZOOM** para ajustar o tamanho do ecrã.
2. Utilize o anel de **FOCUS** para focar a imagem.



Usando o recurso de ajuste automático

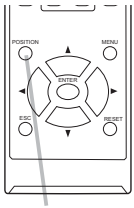
Botão **AUTO**



1. Prima o botão **AUTO** no controle remoto.
   Premir este botão executa o seguinte.
   - ❍ **Para um sinal de computador**
     A posição vertical, horizontal e a fase horizontal será automaticamente ajustada.
     Verifique se a janela de aplicação é definida para seu tamanho máximo antes de tentar usar esta função. Uma imagem escura pode ser ainda ajustada incorrectamente. Use uma imagem clara ao ajustar.
   - ❍ **Para um sinal de vídeo ou s-vídeo**
     O formato de vídeo que melhor se adequa ao sinal de entrada respectivo será seleccionado automaticamente. Esta função está disponível somente quando seleccionar AUTO para um item FORMATO VIDEO no menu ENTRD (🕮*40*). A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito.
   - ❍ **Para um sinal de vídeo componente**
     A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito. A fase horizontal será ajustada automaticamente.

- A operação de ajuste automático usa aprox. 10 seguntos. Observe também que talvez não funcione correctamente com alguma entrada.
- Ao executar esta função para um sinal de vídeoé possível aparecer um item extra, tal como uma linha, fora da imagem.
- Quando esta função é executada para um sinal de computador, poderá ser exibida uma estrutura preta na extremidade da tela, consoante o modelo do computador.
- Os itens ajustados por esta função podem variar quando DETALHADO ou DESLIGAR for seleccionado para o item AJUSTE AUTO do item SERVIÇO no menu OPCAO (🕮*57*).

Ajustando a posição



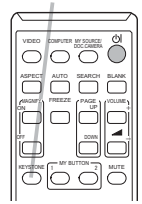
Botão **POSITION**

1. Premir o botão **POSITION** no controle remoto quando nuenhum menu for indicado.
   A indicação “POSIÇÃO” aparecerá no ecrã.
2. Use os botões cursor ▲/▼/◄/► para ajustar a posição da imagem.
   Se pretende reajustar a operação prima o botão **RESET** no controle remoto durante a operação.
   Para concluir esta operação prima o botão **POSITION** novamente.
   Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

- Quando esta função é realizada em num sinal de vídeo ou sinal s-vídeo de, poderão aparecer algumas imagens, tais como linhas a mais, do lado de fora da imagem.
- Quando esta função é realizada num sinal de vídeo, sinal s-vídeo, ou sinal de componente vídeo, o alcance ajustável desta regulação depende da definição da SOBREEXPL. no menu IMAGEM (🕮*36*). Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. estiver definida para 10.
- Se premir o botão **POSITION** quando indicar um menu no ecrã, a imagem exibida move sua posição, mas o menu o faz.
- Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**.

Corrigindo distorções keystone

Botão **KEYSTONE**



1. Prima o botão **KEYSTONE** no controle remoto.Aparece uma caixa de diálogo para auxiliar a corrigir a distorção.

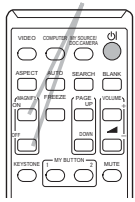
2. Use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar a operação AUTOMATICO ou MANUAL e prima o botão ► para executar o seguinte.
   (1) AUTOMATICO executar a correcção de distorção vertical automática.
   (2) MANUAL exibe uma caixa de diálogo para a correcção de distorção.
   Use os botões ◄/► para ajuste.

Para fechar a caixa de diálogo e concluir esta operação prima o botão **KEYSTONE** novamente. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

- O menu ou caixa de diálogo irá desaparecer automaticamente após alguns segundos de inactividade. Pressionar novamente o botão **KEYSTONE** conclui a operação e fecha o menu ou caixa de diálogo.
- A faixa ajustável desta função variará de acordo com as entradas. Para alguma entrada esta função talvez não funcione bem.
- Quando TRASEIRA / TECTO ou FRONTAL / TECTO está seleccionado para o item INSTALAÇÃO no menu AJUSTE, a função de correcção automática de Keystone vertical pode não funcionar correctamente se o ecrã do projector estiver numa posição oblíqua ou inclinado para baixo.
- Quando ajustar o zoom para TELE (foco de telefoto), esta função pode ser excessiva. Esta função deve ser usada quando ajustar o zoom para AMPLO total (foco de ângulo amplo) sempre que possível.
- Quando colocar o projetor no nível (aprox. ±4°), a correcção de distorção trapezoidal automática talvez não funcione.
- Quando o projetor for inclinado para próximo de ±30 graus ou acima esta função talvez não funcione bem.
- Esta função não estará disponível se o Detector de posição estiver ligado (77).

Usando o recurso de aumento

Botão **MAGNIFY ON/OFF**



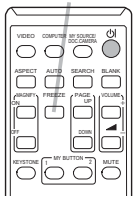
1. Prima o botão **MAGNIFY ON** no controlo remoto. A imagem será aumentada e o diálogo AUMENTE irá aparecer no ecrã. Quando o botão **MAGNIFY ON** é premido pela primeira vez após o projector ser ligado, a imagem será aumentada 1,5 vezes. No diálogo, serão apresentadas marcas de triângulos para mostrar todas as direcções.

2. A ampliação de exibição do projector alterna cada vez que se prime o botão **MAGNIFY**.
   - ❍ **Para sinais de computador, sinais HDMI™ (RGB), sinais de entrada da LAN, USB TYPE A ou porta USB TYPE B**
     1,5 vezes → 2 vezes → 3 vezes → 4 vezes → 1 vez
   - ❍ **Para sinais de vídeo, sinais s-video, sinais vídeo componente ou sinais HDMI™ (Componente)**
     1,5 vezes → 2 vezes → 1 vez
3. Enquanto os triângulos são apresentados no diálogo, utilize os botões do cursor ▲/▼/◄/► para mudar a área de ampliação.
4. Prima o botão **MAGNIFY OFF** no controlo remoto para sair da ampliação.

- O diálogo AUMENTE irá desaparecer automaticamente após vários segundos sem operações. O diálogo irá aparecer novamente se o botão **MAGNIFY ON** for premido quando o diálogo desaparecer automaticamente.
- A ampliação é automaticamente desactivada quando o sinal de apresentação ou a condição de apresentação é alterada.
- Enquanto a ampliação estiver activa, a condição de distorção da keystone pode variar. Será restaurada quando a ampliação estiver desactivada.
- Com a ampliação activa, podem ser visíveis algumas riscas horizontais na imagem.
- Esta função não está disponível nos casos seguintes:
  - É introduzido um sinal de sincronização no intervalo não suportado.
  - Não há sinal de entrada.

Congelar temporariamente a tela

Botão **FREEZE**

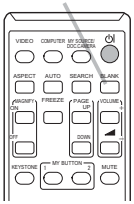


1. Prima o botão **FREEZE** no controle remoto.
   A indicação “PARADA” aparecerá no ecrã (contudo, a indicação não aparecerá quando seleccionar DESLIGAR para o item MENSAG no menu TELA (📖49) e o projetor entrará no modo PARADA, que congela a imagem.
   Para sair do modo PARADA e restaurar o ecrã para normal prima o botão **FREEZE** novamente.

- O projector sai automaticamente do modo PARADA quando alguns dos botões de controlo forem pressionados.
- Se o projetor continua projectar uma imagem parada por um longo período o painel LCD pode queimar. Não deixe o projetor no modo PARADA por muito tempo.
- Quando esta função é utilizada, as imagens podem aparentar uma má qualidade, mas não se trata de uma avaria.

Apagando temporariamente a tela

Botão **BLANK**



1. Prima o botão **BLANK** no controle remoto.
   O ecrã SUPRESS.IMA será exibido em vez do ecrã do sinal de entrada. Consulte o item SUPRESS.IMA (EM BRANCO) no menu TELA (📖47).
   Para sair do ecrã SUPRESS.IMA e retornar para o ecrã de sinal de entrada prima o botão **BLANK** novamente.

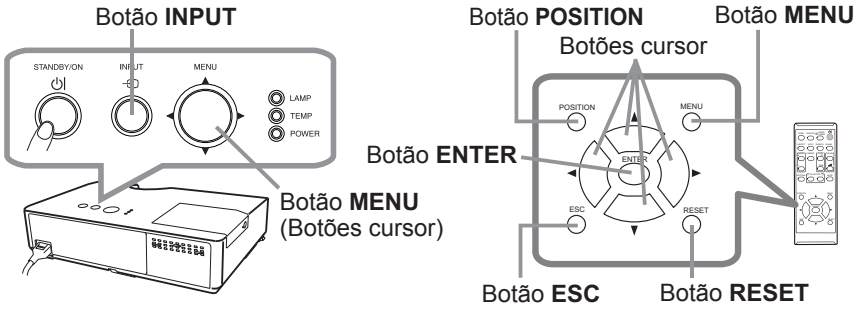
- O projector sai automaticamente do modo EM BRANCO quando alguns dos botões de controlo forem pressionados.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Se pretender ter um ecrã em branco enquanto a lâmpada do projector está ligada, utilize a função SUPRESS.IMA acima.
Tomar outra acção qualquer pode causar danos no projector.

NOTA • O som não é conectado com a função de ecrã EM BRANCO. Se necessário, defina o volume ou silenciar primeiro. Para exibir o ecrã SUPRESS. IMA e silenciar o som em simultâneo, utilize a função AV MUDO (📖57).

Usando a função menu

Este projetor tem os seguintes menus:
CENA, IMAGEM, ENTRD, AJUSTE, AUDIO, TELA, OPCAO, REDE, SEGURANÇA e MENU FAC.
O MENU FAC. consiste de funções frequentemente usada e outros menus são classificados em cada objectivo e agregados como MENU AVANÇADO.
Cada um destes menus é operado com os mesmos métodos. Enquanto o projetor exibir qualquer menu o botão **MENU** no projetor funciona como os botões cursor.
As operações básicas destes menus são conforme a seguir.



1. Para abrir o MENU, prima o botão MENU. O **MENU** que utilizou pela última vez (FAC. ou AVANÇADO) irá aparecer. MENU FAC. tem prioridade para aparecer logo após ligar a alimentação.

2. **No MENU FAC.**

(1) Use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar um item para operar. Se pretender alterá-lo para o MENU AVANÇADO seleccione MENU AVANÇADO.
(2) Use os botões cursor ◄/► para seleccionar um item.

No MENU AVANÇADO

(1) Use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar um item para operar.
Se pretende alterá-lo para MENU FAC. seleccione MENU FAC.
Os itens no menu surgem no lado direito.
(2) Prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER** para mover o cursor para o lado direito. Em seguida, use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar um item para operar e prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER** para avançar. Será apresentado o menu de operações ou a caixa de diálogo do item seleccionado.
(3) Use os botões conforme indicado no OSD para operar o item.

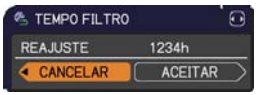
(continua na página seguinte)

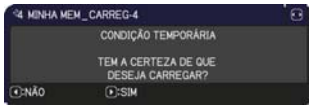
Usando a função menu (continuação)

3. Para fechar o MENU, prima o botão **MENU** novamente. Ou seleccione SAÍDA e prima o botão cursor ◄ ou o botão **ENTER**. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de 30 segundos.

- Se pretender mover a posição de menu use os botões cursor depois de premit o botão **POSITION**.
- Algumas funções não podem ser executadas quando uma certa porta é seleccionada ou quando um certo sinal de entrada é exibido.
- Se pretende reajustar a operação prima o botão **RESET** no controle remoto durante a operação. Observe que alguns itens (ex. IDIOMA, VOLUME) não podem ser reajustados.
- No MENU AVANÇADO se pretende retornar para o ecrã anterior prima o botão cursor ◄ ou **ESC** no controle remoto.

Indicação em OSD (display na tela)





Os significados das palavras gerais no OSD são as seguintes.

Indicação	Significado
SAÍDA	Seleccionar esta palavra fecha o menu OSD. É o mesmo que premir o botão **MENU**.
RETORNAR	Seleccionar esta palavra volta para o menu anterior.
CANCELAR ou NÃO	Seleccionar esta palavra cancela a operação no menu presente e volta para o menu anterior.
ACEITAR ou SIM	Seleccionar esta palavra executa a função preparada ou desloca o menu para o menu seguinte.

MENU FAC.

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do MENU FAC.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼.
Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

<table>
<tr><th>Item</th><th>Descrição</th></tr>
<tr><td>ASPECTO</td><td>Os botões ◄/► trocam o modo da razão de aspecto.
Ver o item ASPECTO no Menu IMAGEM (36).</td></tr>
<tr><td>A-KEYSTONE
(EXECUTAR)</td><td>O botão ► executa a função auto keystone.
Ver o item A-KEYSTONE no Menu AJUSTE (43).</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE</td><td>Os botões ◄/► corrigem a distorção keystone vertical.
Ver o item KEYSTONE no Menu AJUSTE (43).</td></tr>
<tr><td>MODO FOTO.</td><td>Os botões ◄/► modificam o modo da imagem, que são combinações dos ajustes de GAMA e TEMP COR.
Escolha um modo adequado para a fonte de projeção.
⇨ NORMAL ⇔ CINEMA ⇔ DINÂMICO ⇔ TELA(PRETA) ⇦
⇨LUZ DO DIA ⇔ TELA BRANCA ⇔ TELA(VERDE) ⇦
<table>
<tr><th></th><th>GAMA</th><th>TEMP COR</th></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>1 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr>
<tr><td>CINEMA</td><td>2 ORIGINAL</td><td>3 BAIXO</td></tr>
<tr><td>DINÂMICO</td><td>3 ORIGINAL</td><td>1 ALTO</td></tr>
<tr><td>TELA(PRETA)</td><td>4 ORIGINAL</td><td>4 ALT-BRILHO-1</td></tr>
<tr><td>TELA(VERDE)</td><td>4 ORIGINAL</td><td>5 ALT-BRILHO-2</td></tr>
<tr><td>TELA BRANCA</td><td>5 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr>
<tr><td>LUZ DO DIA</td><td>6 ORIGINAL</td><td>6 ALT-BRILHO-3</td></tr>
</table>
• Se a combinação de GAMA e TEMP COR for diferentes dos modos preestabelecidos acima, o menu MODO FOTO. mostrará “PERSON”. Ver os itens GAMA e TEMP COR (33, 34) no Menu CENA.
• Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

MENU FAC.

Item	Descrição
MODO ECO	Use os botões ◄/► para ligar ou desligar o modo Eco. Ver o item MODO ECO no Menu AJUSTE (🕮44).
INSTALAÇÃO	Pressionar o botão ► exibe a janela INSTALAÇÃO. Consulte o item INSTALAÇÃO no menu AJUSTE (🕮44).
REAJUSTE	A execução deste item reajusta todos os item do MENU FAC., exceto TEMPO FILTRO e IDIOMA. Aparecerá uma caixa de diálogo para confirmação. Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste.
TEMPO FILTRO	O tempo de uso do filtro de ar é mostrado no menu. A execução deste item apaga o tempo de filtro, que conta o tempo de uso do filtro de ar. Aparecerá uma caixa de diálogo para confirmação. Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste. Veja o item TEMPO FILTRO no Menu OPCAO (🕮55).
IDIOMA	Use os botões ◄/► para trocar o idioma de exibição. Ver o item IDIOMA do Menu TELA (🕮47).
MENU AVANÇADO	Prima ► ou o botão **ENTER** para utilizar o menu de CENA, IMAGEM, ENTRD, AJUSTE, AUDIO, TELA, OPCAO, REDE ou SEGURANÇA.
SAÍDA	Prima ◄ ou o botão **ENTER** para fechar o menu OSD.

Menu CENA

No Menu CENA, os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
BRILHO	Use os botões ◄/► para ajustar o brilho. Escuro ⇔ Claro
CONTRASTE	Use os botões ◄/► para ajustar o contraste. Fraco ⇔ Forte
GAMA	Os botões ▲/▼ modificam o gama do modo. 1 ORIGINAL ⇔ 1 PERSON ⇔ 2 ORIGINAL ⇔ 2 PERSON ⇔ 3 ORIGINAL ⇕ ⇕ 6 PERSON 3 PERSON ⇕ ⇕ 6 ORIGINAL ⇔ 5 PERSON ⇔ 5 ORIGINAL ⇔ 4 PERSON ⇔ 4 ORIGINAL **Para ajustar o PERSON** Ao selecionar um modo cujo nome contenha a palavra PERSON e depois pressionar o botão ► ou **ENTER** exibirá uma caixa de diálogo, que ajudará no ajuste do modo. Esta função é útil quando se deseja mudar o brilho de tons específicos. Escolha uma opção usando os botões ◄/► e depois ajuste o nível com os botões ▲/▼. Pode-se exibir um~padrão de teste para checar o efeito do ajuste pressionando-se o botão **ENTER**. O padrão muda, na seqüência mostrada abaixo, a cada vez que **ENTER** é pressionado. Ausência de padrão ⇨ Escala de cinza com 9 graus ⇦ Rampa ⇦ Escala de cinza com 15 graus As oito barras equalizadoras correspondem aos oito tons do intervalo do padrão de teste (escala de cinza com 9 graus), exceto pela mais escura, localizada na ponta esquerda. Para ajustar o 2º tom mais à esquerda do padrão de teste, use a barra de ajuste de equalização “1”. A tonalidade mais escura, localizada na parte mais à esquerda do padrão de teste, não pode ser controlada com nenhuma das barras equalizadoras de ajuste. • Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
TEMP COR	Os botões ▲/▼ modificam a temperatura de cor do modo. 1 ALTO ⇔ 1 PERSON ⇔ 2 MÉDIO ⇔ 2 PERSON ⇕ ⇕ 6 PERSON 3 BAIXO ⇕ ⇕ 6 ALT-BRILHO-3 3 PERSON ⇕ ⇕ 5 PERSON ⇔ 5 ALT-BRILHO-2 ⇔ 4 PERSON ⇔ 4 ALT-BRILHO-1 **Para ajustar o PERSON** Ao selecionar um modo cujo nome contenha a palavra PERSON e depois pressionar o botão ► ou **ENTER** exibirá uma caixa de diálogo, que ajudará no ajuste do DESVIO e do GANHO do modo selecionado. Os ajustes de DESVIO mudam a intensidade da cor de tons inteiros do padrão de teste. Ajustes de GANHO afetam principalmente a intensidade da cor dos tons mais brilhantes do padrão de teste. Escolha uma opção usando os botões ◄/► e depois ajuste o nível com os botões ▲/▼. Para exibir um padrão de testes e conferir os efeitos dos ajustes, pressione o botão **ENTER**. A cada vez que o botão **ENTER** é pressionado, o padrão muda conforme mostrado abaixo. Sem padrão ⇨ Escala de cinza com 9 graus Rampa ⇦ Escala de cinza de 15 graus • Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.
COR	Use os botões ◄/► para ajustar a intensidade de cor. Fraca ⇔ Forte • Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente. • Quando o sinal de entrada é HDMI™, esta opção pode também ser seleccionada se (1) ou (2) se aplicar. (1) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD está definido para VIDEO. (2) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD está definido para AUTO e o projector reconhece que recebe sinais de vídeo.
MATIZ	Use os botões ◄/► para ajustar o matiz. Avermelhado ⇔ Esverdeado • Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente. • Quando o sinal de entrada é HDMI™, esta opção pode também ser seleccionada se (1) ou (2) se aplicar. (1) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD está definido para VIDEO. (2) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD está definido para AUTO e o projector reconhece que recebe sinais de vídeo.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NITIDEZ	Use os botões ◄/► para ajustar a nitidez. Fraca ⇔ Forte • Pode ocorrer algum ruído e/ou ecrã pode cintilar ao fazer o ajuste. Isto é um problema de funcionamento.
MINHA MEM	O projector tem quatro memórias para dados de ajuste (para todos os itens do Menu CENA). Para executar uma função, selecione-a com os botões ▲/▼ e depois pressione ► ou **ENTER**. GUARDAR-1 ⇔ GUARDAR-2 ⇔ GUARDAR-3 ⇔ GUARDAR-4 CARREG-4 ⇔ CARREG-3 ⇔ CARREG-2 ⇔ CARREG-1 GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4 Executar a função GUARDAR salva os dados da configuração atual na memória associada ao número contido no nome da função. • É importante lembrar que os dados de configuração armazenados na memória serão perdidos ao se gravarem novos dados nesta memória. CARREG-1, CARREG-2, CARREG-3, CARREG-4 Executar a função CARREG carrega os dados da memória associada ao número incluído no nome da função e ajusta automaticamente a imagem de acordo com os dados. • As funções CARREG cujas memórias associadas não contêm dados não são mostradas. • Lembre-se sempre que as configurações existentes serão perdidas ao se carregarem novos dados. Para manter as configurações existentes, salve-as antes de executar uma das funções CARREG. • Pode haver algum ruído e a tela pode piscar um pouco ao se carregarem dados, mas isto não é um defeito. • As funções CARREG também podem ser executadas com o botão **MY BUTTON** que pode ser ajustada usando-se o botão MEU BOTÃO no Menu OPCAO (🕮*56, 57*).

Menu IMAGEM

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu IMAGEM.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER**. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
ASPECTO	Os botões ▲/▼ modificam a razão de aspecto do modo. **Para um sinal de computador** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 **Para um sinal HDMI™** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 **Para um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 **Para um sinal de entrada da porta LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou se não houver sinal** 4:3 (fixed) • O modo NORMAL mantém a razão de aspecto original do sinal.
SOBREEXPL.	Use os botões ◄/► para ajustar a relação de sobreexploração. Pequeno (torna a imagem maior) ⇔ Grande (reduz o tamanho da imagem) • Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente. • Quando o sinal de entrada é HDMI™, esta opção pode também ser seleccionada se (1) ou (2) se aplicar. (1) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD está definido para VIDEO. (2) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD está definido para AUTO e o projector reconhece que recebe sinais de vídeo.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
POSICAO V	Use os botões ◄/► para ajustar a posição vertical. Baixo ⇔ Cima • O ajuste excessivo da posição vertical pode levar ao surgimento de ruído na tela. Nesses casos, reajuste a posição vertical para o valor padrão. Pressionar o botão **RESET** quando a POSICAO V estiver selecionada recolocará a POSIÇÃO V no valor normal. • Quando esta função for executada num sinal de vídeo ou sinal s-vídeo de, a faixa deste ajuste depende da configuração SOBREEXPL. (📖*36*). Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. está em 10. • Esta função não estará disponível para **LAN, USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**.
POSICAO H	Use os botões ◄/► para ajustar a posição horizontal. Direita ⇔ Esquerda • O ajuste excessivo da posição horizontal pode levar ao surgimento de ruído na tela. Nesses casos, reajuste a posição horizontal para o valor padrão. Pressionar o botão **RESET** quando a POSICAO H estiver selecionada recolocará a POSIÇÃO H no valor normal. • Quando esta função for executada num sinal de vídeo ou sinal s-vídeo de, a faixa deste ajuste depende da configuração SOBREEXPL. (📖*36*). Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. está em 10. • Esta função não estará disponível para **LAN, USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
FASE H	Use os botões ◄/► para ajustar a fase horizontal de modo a eliminar o piscar. Direita ⇔ Esquerda • Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador ou um sinal de vídeo componente. Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**.
TAMANHO H	Use os botões ◄/► para ajustar o tamanho horizontal. Pequeno ⇔ Grande • Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador. Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**. • Se o ajuste for excessivo, a imagem pode não ser exibida corretamente. Nesses casos, reajuste a configuração pressionando o botão **RESET** no controlo remoto ao fazer esta operação. • Quando esta função é utilizada, as imagens podem aparentar uma má qualidade, mas não se trata de uma avaria.
EXECUTA AJUS AUTOM	A seleção deste item aciona o recurso de ajuste automático. **Para um sinal de computador** A posição vertical a posição horizontal e fase horizontal será automaticamente ajustada. Confira se a janela do aplicativo está no tamanho máximo antes de tentar usar este recurso. Se a imagem estiver escura, o ajuste pode estar incorreto; portanto, use uma imagem brilhante para fazer o ajuste. **Para um sinal de vídeo ou s-vídeo** A seleção do formato de vídeo mais adequado ao respectivo sinal de entrada é automática. Esta função estará disponível apenas quando estiver selecionado AUTO no item FORMATO VIDEO do Menu ENTRD (🕮*40*). A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito. **Para um sinal de vídeo componente** A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito. A fase horizontal será ajustada automaticamente. • A operação de ajuste automático requer cerca de 10 segundos. Também é importante notar que esse recurso pode não funcionar corretamente com algumas entradas. • Quando esta função for realizada para um sinal de vídeo, podem aparecer elementos anormais (p.ex. linhas) do lado de fora da imagem. • Quando esta função é executada para um sinal de computador, poderá ser exibida uma estrutura preta na extremidade da tela, consoante o modelo do computador. • Os itens ajustados por meio desta função podem variar quando o item AJUSTE AUTO do item SERVIÇO estiver configurado para DETALHADO ou DESLIGAR no Menu OPCAO (🕮*57*).

Menu ENTRD

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu ENTRD.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
PROGRESS.	Use os botões ▲/▼ para ajustar o modo de progressão. TELEVISÃO ⇔ FILME ⇔ DESLIGAR • Esta função só funciona para um sinal de vídeo, s-vídeo, vídeo componente (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60) e HDMI™ (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60). • Quando são escolhidas as opções TELEVISÃO ou FILME, a imagem da tela se torna nítida. A opção FILME se adapta ao sistema de conversão 2:3 pulldown, mas pode causar alguns defeitos, tais como linhas irregulares na imagem quando há objetos se movendo rapidamente. Nesses casos, use a opção DESLIGAR, mesmo que a imagem na tela perca um pouco de nitidez.
RED.INT.VÍ	Os botões ▲/▼ alternam o modo de redução de ruído. ALTO ⇔ MÉDIO ⇔ BAIXO • Esta função só funciona para um sinal de vídeo, s-vídeo, vídeo componente (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60) e HDMI™ (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60).
ESP COR	Os botões ▲/▼ alternam o modo do espaço de cor. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal (excepto para os sinais a partir dos portos do **LAN**, **USB TYPE A** e **USB TYPE B**) de computador ou um sinal de vídeo componente. • O modo AUTO seleciona automaticamente o modo mais adequado. • A utilização em AUTO pode funcionar bem par alguns sinais. Nesses casos, pode ser melhor escolher um modo adequado, evitando o AUTO.

(continua na página seguinte)

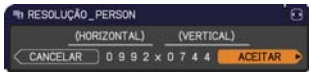
<table>
<tr><th>Item</th><th>Descrição</th></tr>
<tr><td>FORMATO VIDEO</td><td>
O formato de vídeo par a porta S-VIDEO e porta VIDEO pode ser definido.
(1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta de entrada.
(2) Os botões ◄/► alternam o modo de exibição do formato de vídeo.

AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM
⇧ N-PAL⇔M-PAL⇔NTSC4.43 ⇩
• Este item é executado apenas para sinais de vídeo originários das entrada VIDEO ou S-VIDEO.
• O modo AUTO escolhe automaticamente o modo mais indicado.
• A função AUTO pode não funcionar bem para alguns sinais. Se a imagem se tornar instável (p.ex. com irregularidades ou ausência de cor), selecione o modo de acordo com o sinal de entrada.
</td></tr>
<tr><td>FORMATO HDMI</td><td>
Utilize os botões de cursor ▲/▼ para comutar o formato de vídeo para uma entrada da porta HDMI.
AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER
<table>
<tr><th></th><th>Característica</th></tr>
<tr><td>AUTO</td><td>define automaticamente o melhor modo.</td></tr>
<tr><td>VIDEO</td><td>define o modo adequado para sinais de DVD.</td></tr>
<tr><td>COMPUTER</td><td>define o modo adequado para sinais de computador.</td></tr>
</table>
• Se COMPUTER estiver seleccionado, COR (menu CENA), MATIZ (menu CENA) e SOBREEXPL. (menu IMAGEM) não podem ser seleccionados.
</td></tr>
<tr><td>INTERVALO HDMI</td><td>
Utilize os botões de cursor ▲/▼ para alterar o intervalo digital para entrada da porta HDMI.
AUTO ⇔ NORMAL ⇔ REALÇADO
<table>
<tr><th></th><th>Característica</th></tr>
<tr><td>AUTO</td><td>define automaticamente o melhor modo.</td></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>define o modo adequado para sinais de DVD (16-235).</td></tr>
<tr><td>REALÇADO</td><td>define o modo adequado para sinais de computador (0-255).</td></tr>
</table>
• Se o contraste da imagem na tela ficar muito forte ou muito fraco, tente encontrar um modo mais adequado.
</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
ENTRADA COMPUTER	O tipo de sinal de entrada do computador para portas **COMPUTER IN1** e **IN2** pode ser definido. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta **COMPUTER IN** a configurar. (2) Utilize os botões ◄/► para seleccionar o tipo do sinal de entrada do computador. AUTO ⇔ SYNC ON G DESLIGAR • Seleccionar o modo AUTO permite entrar com um sinal de SINC ON G ou com um sinal componente vídeo a partir da entrada (📖*11, 13*). • No modo AUTO, pode haver distorção do sinal com determinados tipos de entrada. Nesses casos, retire o conector do sinal de modo que não haja entrada de sinal, selecione SINC ON G DESLIGAR e reconecte o sinal.
BLOQ EST	Para cada entrada, ajuste a função BLOQ EST para LIGAR ou DESLIGAR. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta de entrada. (2) Use os botões ◄/► para ligar ou desligar a função BLOQ EST. LIGAR ⇔ DESLIGAR • Esta opção pode ser usada apenas para sinais com freqüência vertical de 49 a 51 Hz, 59 a 61 Hz. • Quando é selecionada a opção LIGAR, as imagens em movimento aparecem com mais fluidez.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
RESOLUÇÃO	As resoluções dos sinais de entrada **COMPUTER IN1** e **COMPUTER IN2** podem ser configuradas no projector. (1) No Menu ENTRD, selecione a RESOLUÇÃO usando os botões ▲/▼ e então pressione o botão ►. O Menu RESOLUÇÃO será exibido. (2) Selecione a resolução que você deseja exibir no menu RESOLUÇÃO usando os botões ▲/▼. Selecionar AUTO fará com que a resolução seja adequada ao sinal de entrada. (3) Pressionar ► ou **ENTER** ao selecionar uma resolução NORMAL ajustará automaticamente as posições horizontal e vertical, fase do clock e tamanho horizontal. A caixa de diálogo ENTRD_INFO será exibida. NORMAL ↓ (4) Para definir uma resolução personalizada, use os botões ▲/▼ para selecionar PERSON. Será exibida a caixa de diálogo RESOLUÇÃO_PERSON. Ajuste as resoluções horizontal (HORIZONTAL) e vertical (VERTICAL) usando os botões ▲/▼/◄/►. Não se pode garantir que este recurso vai funcionar corretamente com todas as resoluções. PERSON ↓  (5) Mova o cursor para ACEITAR na tela e prima o botão ► ou **ENTER**. Surge a mensagem "TEM A CERTEZA DE QUE DESEJA ALTERAR RESOLUÇÃO?". Para guardar a definição prima o botão ►. As posições vertical e horizontal, fase do clock e tamanho horizontal serão automaticamente ajustadas. A caixa de diálogo ENTRD_INFO será exibida. (6) Para voltar à resolução anterior sem guardar as alterações, desloque o cursor para CANCELAR no ecrã e prima o botão ◄ ou **ENTER**. A tela voltará ao menu RESOLUÇÃO, mostrando a nova resolução. • Este recurso pode não funcionar corretamente com algumas imagens.

Menu AJUSTE

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu AJUSTE.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
A-KEYSTONE	Selecionar esta opção executa a correção automática de distorção Keystone. O projector corrige automaticamente a distorção keystone vertical produzida pelo angulação do próprio projector (para frente ou para trás). Esta função é executada apenas uma vez, após seleção no menu. Ao mudar a inclinação do projector, execute novamente esta função. • O intervalo ajustável desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Esta função não funciona bem com alguns tipos de sinal. • Quando TRASEIRA / TECTO ou FRONTAL / TECTO está seleccionado para o item INSTALAÇÃO no menu AJUSTE, esta função pode não funcionar correctamente se o ecrã do projector estiver numa posição oblíqua ou inclinado para baixo. • Se o ajuste do zoom estiver em TELE (foco de teleobjetiva), o uso desta função pode ser excessivo. Deve-se usá-la apenas quando o ajuste do zoom estiver configurado para o máximo de WIDE (foco de grande angular) sempre que possível. • Se o projector estiver nivelado na horizontal (cerca de ±4º), este recurso pode não funcionar corretamente. • Se o projector estiver inclinado em ±30 graus ou mais, este recurso pode não funcionar corretamente. • Esta função não estará disponível se o Detector de posição estiver ligado (77).
KEYSTONE	Os botões ◄/► corrigem a distorção keystone vertical. Encolher a parte de baixo da imagem ⇔ Encolher a parte de cima da imagem • O intervalo de ajuste desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Este recurso pode não funcionar bem para alguns sinais de entrada. • Quando ajustar o zoom para TELE (foco de telefoto), esta função pode ser excessiva. Esta função deve ser usada quando ajustar o zoom para AMPLO total (foco de ângulo-amplo) sempre que possível. • Esta função não estará disponível se o Detector de posição estiver ligado (77).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MODO ECO AUTO	Utilize os botões ▲/▼ para ligar ou desligar o MODO ECO AUTO. LIGAR ⇔ DESLIGAR • Quando LIGAR é seleccionado, o projector estará sempre configurado para o modo eco aquando do arranque, independentemente da configuração MODO ECO (📖***abaixo***). Será apresentada uma mensagem OSD "MODO ECO AUTO" durante dezenas de segundos quando o projector inicia com esta função activada.
MODO ECO	Pressionar o botão ECO altera a definição para MODO ECO. ECO ⇨ ECO INTELIGENTE ⇨ NORMAL • Quando ECO é escolhido, o ruído acústico e o brilho da tela são reduzidos. • Quando o ECO INTELIGENTE está seleccionado, a luminosidade da lâmpada muda de acordo com o nível do sinal de entrada. A lâmpada fica mais brilhante quando o nível do sinal de entrada é elevado e mais escuro quando o nível é baixo. Se forem projectadas imagens escuras continuamente, a luminosidade da lâmpada pode aumentar para manter o seu desempenho. • Quando MODO ECO AUTO (📖***acima***) está definido para LIGAR, o projector estará sempre configurado para o modo Eco aquando do arranque, independentemente desta definição.
INSTALAÇÃO	Pressionar o botão ► exibe a janela para alternar a definição de INSTALAÇÃO. Use os botões ▲/▼ para seleccionar a definição desejada na janela INSTALAÇÃO e pressione o botão **ENTER** do controlo remoto ou o botão **INPUT** do projector para executar. Se o DETEC. DE POSIÇÃO estiver LIGAR e o estado de INSTALAÇÃO for alterado, o alarme DETEC. DE POSIÇÃO LIGAR (📖**77**) será exibido quando o projector for reiniciado.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MODO ESPERA	Utilizando os botões ▲/▼ alterna a configuração do modo de espera entre NORMAL e ECONOMIA. NORMAL ⇔ ECONOMIA Quando ECONOMIA for seleccionado, o consumo de energia no modo de espera é reduzido ficando com algumas restrições de operação conforme abaixo indicadas: • Quando ECONOMIA for seleccionado, o controlo de comunicação RS-232C é desactivado excepto para ligar o projector, e também a função de rede não poderá ser utilizada enquanto o projector se encontrar no modo de espera. Se o TIPO COMUNICAÇÃO no menu COMUNICAÇÃO for seleccionado para a PONTE REDE, todos os comandos de RS-232C são desactivados (📖*59*). • Quando ECONOMIA for seleccionado, a definição ESPERA EM ESPERA da FONTE ÁUDIO (📖*46*) é inválida e não haverá qualquer saída de sinal da porta **AUDIO OUT** no modo de espera. • Quando ECONOMIA for seleccionado, a definição ESPERA EM ESPERA da SAÍDA MONITOR é inválida e não haverá qualquer saída de sinal da porta **MONITOR OUT** no modo de espera.
SAÍDA MONITOR	Enquanto o sinal de imagem da porta de entrada escolhida no passo (1) é projectada, o sinal de imagem da porta de entrada seleccionada no passo (2) é emitido para a porta **MONITOR OUT**. (1) Seleccione uma porta de entrada de imagem utilizando os botões ▲/▼. Escolha ESPERA para seleccionar a emissão de imagem no modo de espera. (2) Seleccione uma das portas **COMPUTER IN** utilizando os botões ◄/►. Seleccione DESLIGAR para desactivar a porta **MONITOR OUT** para a porta de entrada ou modo de espera escolhido no passo (1). • Não pode seleccionar **COMPUTER IN 2** para **COMPUTER IN 1** e vice versa. • Se tiver alterado a definição de ESPERA, aplica-se apenas ao modo de espera actual, NORMAL ou ECONOMIA, seleccionado em MODO ESPERA, sem alterar a definição do outro modo. As definições de fábrica são as seguintes: - COMPUTER IN1 para o modo NORMAL de MODO ESPERA - DESLIGAR para o modo ECONOMIA de MODO ESPERA

Menu AUDIO

Do menu AUDIO os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados. Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Depois execute-o de acordo com a tabela seguinte.

Item	Descrição
VOLUME	Usar os botões ◄/► ajusta o volume. Baixo ⇔ Alto
ALTO-FALANTE	Usar os botões ▲/▼ liga/desliga o altifalante incorporado. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando seleccionar DESLIGAR, altifalante incorporado não funciona.
FONTE ÁUDIO	Enquanto o sinal de imagem da porta de entrada escolhida no passo (1) é projectada, o sinal de áudio da porta de entrada seleccionada no passo (2) é emitido para a porta **AUDIO OUT** e para o altifalante integrado deste projector. No entanto, o altifalante integrado não funciona quando ALTO-FALANTE está definido para DESLIGAR. (1) Seleccione uma porta de entrada de imagem utilizando os botões ▲/▼. Escolha ESPERA para seleccionar a emissão de som no modo de espera. (2) Seleccione uma porta de entrada de áudio ou o ícone Mute, usando os botões ◄/►. Os ícones indicam o seguinte. Nº 1: Porta **AUDIO IN1** Nº 2: Porta **AUDIO IN2** Nº 3: Porta **LAN** Nº 4: Porta **USB TYPE B** Nº 5: Porta **HDMI** 🔇: silencia o som • A entrada de áudio das portas n.º 3 a 5 só pode ser seleccionada por cada uma das portas de entrada de imagem. • Mesmo que o projector esteja no modo de espera, as ventoinhas de arrefecimento podem funcionar e fazer ruídos quando o altifalante integrado está em funcionamento. • A função C.C. (Closed Caption: Legenda Oculta) é automaticamente activada quando 🔇 é seleccionado e é recebido um sinal de entrada com C.C. Esta função está disponível apenas quando o sinal é NTSC para **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou 480i@60 para **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, e quando AUTO é seleccionado para EXIBIR no menu C.C. abaixo do menu TELA (📖*52*).
HDMI AUDIO	Utilize os botões ▲/▼ para alternar o modo para o áudio HDMI™. Verifique cada um dos dois modos fornecidos e seleccione o mais adequado para o seu dispositivo de áudio HDMI™. 1 ⇔ 2

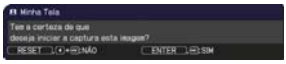
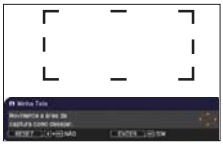
(continua na página seguinte)

Menu TELA

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu TELA.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
IDIOMA	Use os botões ▲/▼/◄/► para alternar o idioma do OSD (display na tela). ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇔ ...(mostrado na caixa de diálogo IDIOMA)... ⇔ Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** para guardar a definição de idioma.
MENU POS	Os botões ▲/▼/◄/► permitem ajustar a posição no menu. Para sair, pressione o botão **MENU** do controlo remoto ou espere cerca de 10 segundos sem manusear o projector.
SUPRESS.IMA	Os botões ▲/▼ alternam o modo da tela em branco. A tela em branco é uma tela usada para o recurso de supressão temporária (📖*28*). Para exibi-la, pressione o botão **BLANK** do controlo remoto. Minha Tela ⇔ ORIGINAL ⇔ AZUL ⇔ BRANCO ⇔ PRETO Minha Tela : A tela pode ser registrada utilizando-se o item Minha Tela (📖*48*). ORIGINAL : Tela predefinida como tela padrão. AZUL, BRANCO, PRETO : Telas monocromáticas de cada uma dessas cores. • Para evitar ilusões de óptica tipo imagem persistente, a tela Minha Tela ou ORIGINAL mudarão para uma tela preta simples após alguns minutos.
INICIAR	Os botões ▲/▼ alternam a configuração da tela de inicialização. A tela de inicialização é a tela que aparece quando não é detectado nenhum sinal ou o sinal é inadequado. Minha tela ⇔ ORIGINAL ⇔ DESLIGAR Minha Tela : A tela pode ser registrada utilizando-se o item Minha Tela (📖*48*). ORGINAL : Tela predefinida como tela padrão. DESLIGAR : Tela preta simples. • Para evitar ilusões de óptica tipo imagem persistente, a tela Minha Tela ou ORIGINAL mudarão para uma tela SUPRESS.IMA (📖*acima*) após alguns minutos. Se a tela SUPRESS.IMA for definida como Minha Tela ou ORIGINAL, a tela preta simples será usada. • Quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA (📖*75*), INICIAR está fixo para Minha Tela.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
Minha Tela	Esta opção permite capturar uma imagem para uso como imagem do recurso Minha Tela, que pode ser usado como tela SUPRESS.IMA ou como tela INICIAR. Coloque em exibição a imagem que você deseja capturar antes de executar o seguinte procedimento: 1. Selecionar este item exibe uma caixa de diálogo com o título “Minha Tela”. Você será perguntado se deseja iniciar a captura de uma imagem da tela atual.  Espere a exibição da imagem desejada e pressione o botão **ENTER** ou **INPUT** do controlo remoto quando a imagem for exibida. A imagem congelará e o quadro de captura será mostrado. Para interromper a exibição, pressione o botão **RESET** do controlo remoto. 2. Os botões ▲/▼/◄/► permitem ajustar a posição do quadro.  Mova o quadro até a posição da imagem que você deseja usar. As imagens originárias de alguns sinais de entrada talvez não possam ser movidas. Para iniciar o registro, pressione o botão **ENTER** ou **INPUT** do controlo remoto. Para restaurar a tela e voltar à caixa de diálogo anterior, pressione o botão **RESET** do controlo remoto. O registo pode durar alguns minutos. Ao terminar a gravação, a seguinte mensagem será mostrada por alguns segundos: **“O registro de Minha Tela terminou.”** Se a gravação falhar, será mostrada a seguinte mensagem: **“Ocorreu um erro de captura.Tente de novo.”** • Esta função não pode ser empregada quando tiver sido selecionada a opção LIGAR do item Bl.Minha Tela (📖*49*). • Esta função não pode ser seleccionado quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA (📖*75*). • Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A**, **USB TYPE B** ou **HDMI**.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
BI.Minha Tela	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função BI.Minha Tela. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR é selecionado, o item Minha Tela é bloqueado. Esta função permite proteger a seleção atual de Minha Tela. • Esta função não pode ser seleccionado quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA (🕮*75*).
MENSAG	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de mensagem. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR é selecionado, a seguinte função de mensagem entra em funcionamento. “PROGRESSO AUTO” durante o ajuste automático “NÃO FOI DETECTADA ENTRADA” “SINCRONIZAÇÃO FORA DE ALCANCE” “FREQUÊNCIA SCANER INVÁLIDA” “A procurar.....” ao buscar um sinal de entrada “A detectar...” quando um sinal de entrada é detectado “MODO ECO AUTO” enquanto arranca com MODO ECO AUTO. A indicação do sinal de entrada é assinalada pela mudança A indicação da razão de aspecto é assinalada pela mudança A indicação do MODO FOTO. é assinalada pela mudança A indicação de MINHA MEM é assinalada pela mudança As indicações de “PARADA” e “II” quando a tela é congelada ao se pressionar o botão **FREEZE.** A indicação do PADRÃO é assinalada pela mudança. A indicação do MODO ECO exibida por alteração. • Quando selecionar DESLIGAR, lembre-se que a imagem está congelada. Esse congelamento não é um defeito (🕮*28*).

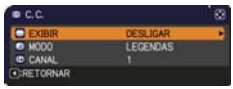
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NOME DA FONTE	Todas as portas de entrada do projector podem ter nomes designados. (1) Use os botões ▲/▼ do Menu TELA para selecionar o NOME DA FONTE e então pressione o botão ► ou **ENTER**. O menu NOME DA FONTE será exibido. (2) Use os botões ▲/▼ do menu NOME DA FONTE para selecionar a entrada que irá receber um nome e então pressione o botão ►. A caixa de diálogo NOME DA FONTE será exibida. O lado direito do menu permanecerá em branco até que seja especificado um nome. (3) Seleccione um ícone que gostaria de atribuir à porta no diálogo NOME DA FONTE. O nome atribuído à porta será, também, automaticamente mudado de acordo com a selecção de ícones. Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** para determinar a sua selecção de ícones. (4) Seleccione um número que gostaria de atribuir à porta juntamente com o ícone. Pode seleccionar o número entre deixar em branco (nenhuma atribuição de número), 1, 2, 3 ou 4. E prima o botão **ENTER** ou **INPUT**. (5) Se pretender modificar o nome atribuído à porta, seleccione NOME PERSONAL. e prima o botão **ENTER** ou **INPUT**. (continua na página seguinte)

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NOME DA FONTE (continuação)	(6) O nome atual da fonte será mostrado na primeira linha. Use os botões ▲/▼/◄/► e as teclas **ENTER** ou **INPUT** para selecionar e adicionar caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O nome pode ter no máximo 16 caracteres. (7) Para modificar um caractere já inserido, pressione o botão ▲ para mover o cursor até a primeira linha e depois use os botões ◄/► para mover o cursor até o caractere a ser mudado. Após pressionar os botões **ENTER** ou **INPUT**, o caractere é selecionado. Em seguida, repita o procedimento descrito no item (6) acima. (8) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ►, **ENTER** ou **INPUT**. Para restaurar o nome anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione ◄, **ENTER** ou **INPUT**.
PADRÃO	Utilizar os botões ▲/▼ alterna o modo para a tela modelo. Prima o botão ► (ou **ENTER**) para apresentar o modelo seleccionado e prima o botão cursor ◄ para fechar a tela apresentada. O último modelo seleccionado é apresentado quando **MY BUTTON** alocado para a função PADRÃO é premido (📖***57***). TEST PADRÃO ⇔ DOT-LINE1 ⇔ DOT-LINE2 ⇔ DOT-LINE3 ⇕ ⇕ MAPA2 ⇔ MAPA1 ⇔ CÍRCULO2 ⇔ CÍRCULO1 ⇔ DOT-LINE4 Pode virar um mapa ao contrário e percorrê-lo horizontalmente quando MAPA 1 ou MAPA 2 é seleccionado. Para inverter ou percorrer o mapa, apresente a orientação premindo o botão **RESET** no controlo remoto durante três segundos ou mais quando MAPA 1 ou MAPA 2 aparece.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
C.C. (Legenda)	C.C. é a função que exibe uma transcrição ou caixa de diálogo da parte de áudio de um vídeo, ficheiros ou outra apresentação ou sons relevantes. É necessário usar uma fonte de vídeo componente de formato 480i@60 ou vídeo de formato NTSC que suporta C.C. para usar esta função. Pode não trabalhar adequadamente, dependendo do equipamento ou fonte do sinal. Neste caso, desligue a Legenda. 
	EXIBIR Seleccione a configuração EXIBIR legenda das opções seguintes com os botões ▲/▼. AUTO ⇔ LIGAR ⇔ DESLIGAR AUTO: Leganda exibe automaticamente quando o volume é silenciado. LIGAR: Legenda ligada. DESLIGAR: Legenda desligada. • A legenda não é apresentada quando o menu OSD está activo. • Legenda é a função para apresentar o diálogo, narração e/ou efeitos sonoros de um programa de televisão ou outras fontes de vídeo. A disponibilidade de Legenda depende da estação emissora e/ou conteúdo.
	MODO Seleccione a definição MODO Legenda a partir das seguintes opções utilizando os botões ▲/▼. LEGENDAS ⇔ TEXTO LEGENDAS: Apresentar Legenda. TEXTO: Apresentar dados de Texto, de informações adicionais como noticiários ou um guia de programa de televisão. A informação abrange a tela inteira. Atente que todo o programa C.C. tem Informações de texto.
	CANAL Seleccione CANAL Legenda a partir das seguintes opções utilizando os botões ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 1: Canal 1, canal principal / idioma 2: Canal 2 3: Canal 3 4: Canal 4 Os dados do canal podem variar, dependendo do conteúdo. Algum canal pode ser utilizado para idioma secundário ou vazio.

Menu OPCAO

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu OPCAO.
Seleccione um item usando os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► ou **ENTER** para executar o item, excepto para os itens TEMPO LÂMP. e TEMPO FILTRO. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
BUSCA AUTOM.	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de busca automática de sinal. LIGAR ⇔ DESLIGAR Ao selecionar LIGAR, o projector percorrerá automaticamente as entradas na seguinte ordem se não detectar um sinal. A busca é iniciada na entrada atual. Ao encontrar um sinal, o projector cessará a busca e exibirá a imagem. ⇨ COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ LAN ⇨ USB TYPE A ⇨ ⇦ VIDEO ⇦ S-VIDEO ⇦ HDMI ⇦ USB TYPE B ⇦ • Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.
A- KEYSTONE	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de keystone automático. LIGAR ⇔ DESLIGAR LIGAR : Será realizada correção automática de distorção tipo keystone sempre que a inclinação do projector for mudada. DESLIGAR : Este recurso é desabilitado. Execute o A-KEYSTONE (EXECUTAR) no Menu AJUSTE para correção automática de keystone. • Se o projector for instalado suspenso no teto, este recurso não funcionará corretamente; portanto, selecione DESLIGAR. • Esta função não estará disponível se o Detector de posição estiver ligado (🕮*77*).
ALIMENT. DIRECTA	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função ALIMENT. DIRECTA. LIGAR ⇔ DESLIGAR Ao configurar LIGAR, a lâmpada será automaticamente ligada sem o procedimento normal (🕮*19*), somente quando o projector é fornecido com a alimentação depois de ser interrompida enquanto a lâmpada estiver ligada. • Esta função não funciona uma vez que a alimentação seja fornecida para o projector enquanto a lâmpada está desligada. • Depois de ligar a lâmpada com a função ALIMENT. DIRECTA, se nenhuma entrada ou operação for detectada por aproximadamente 30 minutos, o projector é desligado mesmo que a função DESLIGAR AUTO (🕮*54*) seja desactivada.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
DESLIGAR AUTO	Use os botões ▲/▼ para ajustar o tempo com o obturador fechado da contagem regressiva para o desligamento automático do projector. Longo (máx. 99 minutos) ⇔ Curto (mín. 0 minutos = DESLIGAR) Se o tempo for ajustado para 0, o projector não se desligará automaticamente. Quando o tempo é definido entre 1 e 99 ou o tempo decorrido sem sinal ou com sinal inadequado alcançar um valor predeterminado, a lâmpada do projector será desligada. Se um dos botões do projector ou do controlo remoto for pressionado ou um dos comandos (excepto comandos de busca) for transmitido à porta **CONTROL** durante o período de tempo correspondente, o projector não se desligará. Consulte a seção **Desligar da corrente** (📖*20*).
USB TYPE B	Utilize os botões ▲/▼ para seleccionar a função da porta **USB TYPE B**. Para utilizar esta função, necessita de ligar a porta **USB TYPE B** do projector e a porta USB tipo A de um computador. RATO ⇔ MONITOR USB RATO : O controlo remoto acessório funciona como o simples rato e teclado do computador. MONITOR USB : A porta funciona como uma porta de entrada que recebe sinais de imagem do computador (📖*89*). • Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**. • Nos casos seguintes, uma mensagem a notificá-lo que a porta **USB TYPE B** não está disponível para a entrada de imagens, aparece juntamente com o diálogo USB TYPE B: - Esta definição é comutada para RATO enquanto uma entrada de imagem da porta **USB TYPE B** é projectada. - A porta **USB TYPE B** é seleccionada como a fonte de entrada de imagens enquanto esta definição é definida para RATO. Seleccione MONITOR USB no diálogo para projectar a entrada de imagem na porta **USB TYPE B**. Neste caso, não pode utilizar a função simples de rato e teclado. Caso contrário, seleccione outra porta para entrada de imagens.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
TEMPO LÂMP.	O tempo de lâmpada, que é mostrado no menu OPCAO, é o tempo de utilização da lâmpada, medido a partir da última vez que o contador foi zerado. Se você pressionar o botão **RESET** do controlo remoto ou o botão ► do projector, aparecerá uma caixa de diálogo. Para zerar o tempo de lâmpada, selecione ACEITAR usando o botão ►. CANCELAR ⇨ ACEITAR • Zere o contador apenas depois de trocar a lâmpada, para manter sempre um valor correto no indicador de tempo de uso. • Para instruções sobre como substituir a lâmpada, ver a seção **Substituir a lâmpada** (🕮*93*).
TEMPO FILTRO	O tempo de filtro, que é mostrado no Menu OPCAO, é o tempo de uso do filtro de ar, medido a partir da última vez que o contador foi zerado. Se você pressionar o botão **RESET** do controlo remoto ou o botão ► do projector, aparecerá uma caixa de diálogo. Para zerar o tempo de filtro, selecione REAJUSTE usando o botão ►. CANCELAR ⇨ ACEITAR • Zere o contador de tempo de filtro apenas depois de limpar ou trocar o filtro de ar, de modo a manter sempre um valor correto para o filtro de ar. • Para instruções sobre como limpar o filtro de ar, veja a seção **Limpeza e substituição do filtro de ar** (🕮*95*).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MEU BOTÃO	Este item atribui uma das seguintes funções ao botão ECO no painel de controlo e **MY BUTTON 1/2** no controlo remoto (📖*6*). (1) Escolha um botão para atribuir uma função de ECO, MY BUTTON-1 e MY BUTTON-2. Utilize os botões ▲/▼ para seleccionar a função desejada no menu e pressione o botão ►. (2) Em seguida, use os botões ▲/▼/◄/► para atribuir uma das funções a seguir ao botão escolhido. Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** para guardar a definição. • COMPUTER IN1: Configura a entrada para **COMPUTER IN1**. • COMPUTER IN2: Configura a entrada para **COMPUTER IN2**. • LAN: Configura a entrada para **LAN**. • USB TYPE A: Configura a entrada para **USB TYPE A**. • USB TYPE B: Configura a entrada para **USB TYPE B**. • HDMI: Configura a entrada para **HDMI**. • S-VIDEO: Configura a entrada para **S-VIDEO**. • VIDEO: Configura a entrada para **VIDEO**. • DIAPOSITIVOS: Configure a entrada para **USB TYPE A** e inicia uma apresentação de diapositivos. • MINHA IMAGEM: Exibe o menu MINHA IMAGEM (📖*71*). • MENSAGEIRO: Liga/desliga o texto do mensageiro exibido no ecrã (📖**5. Função Mensageiro** no **Guia de Rede**). Quando não houver dados de texto transferidos para exibição, a mensagem "MENSAGEIRO SEM DADOS" será exibida. • INFO: Apresenta SISTEMA_INFO, ENTRD_INFO (📖*62*), INFORMAÇÃO SEM FIOS (📖*67*), INFORMAÇÃO REDE LAN (📖*69*) ou nada. • A-KEYSTONE: Realiza a correção automática da distorção keystone (📖*43*). • MINHA MEM: Carrega um dos dados de ajuste armazenados (📖*35*). Se for salvo mais de um tipo de dados, o ajuste se modifica a cada vez que **MY BUTTON** for pressionado. Se não houver dados salvos na memória, aparecerá a mensagem “S/Dados guard.” Se a configuração atual não estiver salva na memória, será mostrada a caixa de diálogo à direita. Se pretende manter o ajuste actual, prima o botão ► para sair. Caso contrário, o carregamento de dados apagará as configurações existentes. (continua na página seguinte)

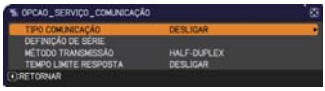
(continua na página seguinte)

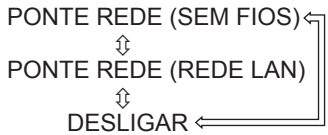
<table>
<tr><th>Item</th><th>Descrição</th></tr>
<tr><td>MEU BOTÃO
(continuação)</td><td>• MODO FOTO.: Muda o MODO FOTO. (31).
• REAJ. FILTR: Exibe a caixa de diálogo de confirmação de zeragem do temporizador do filtro (55).
• PADRÃO: Faz com que a configuração padrão seleccionada para o item PADRÃO (51) seja exibida ou desapareça.
• AV MUDO: Liga e desliga a imagem e o áudio.
• RESOLUÇÃO: Liga/desliga o menu RESOLUÇÃO. (42).
• MODO ECO: Muda para o MODO ECO (44).
• BLANK: Liga e desliga a função em branco. (Apenas botão ECO)
• FREEZE: Liga e desliga a função de paragem. (Apenas botão ECO)
• VOLUME: Liga e desliga o diálogo de volume. (Apenas botão ECO)
• AUTO: Efectua a função de ajuste automático. (Apenas botão ECO)</td></tr>
<tr><td>MINHA FONTE</td><td>Utilizando os botões ▲/▼ selecciona a porta de entrada da imagem a ser seleccionada pressionando o botão MY SOURCE/ DOC.CAMERA no controlo remoto.
Pode utilizar esta função não só para câmaras de documentos mas também para computadores e outro equipamento.
⇄ VIDEO ⇔ COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ LAN ⇄
⇄ S-VIDEO ⇔ HDMI ⇔ USB TYPE B ⇔ USB TYPE A ⇄</td></tr>
<tr><td rowspan="3">SERVIÇO</td><td>Selecionar este item exibe o menu SERVIÇO.
Selecione um item usando os botões ▲/▼ e pressione o botão ► ou o botão ENTER para executar esta opção.
 </td></tr>
<tr><td>ALTITUDE
Os botões ▲/▼ ajustam a velocidade de rotação dos ventiladores de arrefecimento. A opção ALTA é para uso em altitudes elevadas, etc. Se o projector for usado a uma altitude de cerca de 1600 m (5250 feet) ou superior, seleccione ALTA. Caso contrário, seleccione NORMAL. É importante notar que o projector produz mais ruído quando ALTA é selecionado.
ALTA ⇔ NORMAL</td></tr>
<tr><td>AJUSTE AUTO
Use os botões ▲/▼ para selecionar um dos modos. Se for selecionado DESLIGAR, o recurso de ajuste automático é desabilitado.
DETALHADO ⇔ RÁPIDO ⇔ DESLIGAR
⇄
DETALHADO : Sintonia fina, incluindo ajuste de TAMANHO H.
RÁPIDO : Sintonia mais rápida, onde o TAMANHO H é ajustado para valores predeterminados para o sinal de entrada.
• Dependendo das condições (p.ex imagem de entrada, cabo de sinal para o projector, ambiente em torno do projector), o ajuste automático pode não funcionar corretamente. Nesses casos, use a opção DESLIGAR para desabilitar o ajuste automático e faça o ajuste manualmente.</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO (continuação)	**FANTASMA** Ajuste as definições usando os botões ▲/▼ para eliminar interferências fantasma.
	MENSG.FILTRO Utilize o botão ▲/▼ para definir o temporizador para notificar por mensagem quando deve substituir a unidade de filtro. 100h ⇔ 200h ⇔ 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 3000h ⇔ 4000h ⇔ 5000h ⇔ DESLIGAR Após a escolha de um item (exceto DESLIGAR), aparecerá a mensagem "ADVERTÊNCIA ***HRS PASSADAS ....." quando o timer atingir o tempo do intervalo determinado para esta característica (99). Se for escolhido DESLIGAR, a mensagem não aparecerá. Use este recurso para manter limpo o filtro de ar, definindo o tempo de acordo com o ambiente em que o projector é mantido. • Cuide periodicamente da unidade de filtro, mesmo que não haja mensagem. Se o filtro de ar for bloqueado por poeira ou outros elementos, a temperatura aumentará, o que pode causar mau funcionamento ou reduzir a durabilidade do projector. • Tenha cuidado com o ambiente de funcionamento do projector e o estado da unidade de filtro.
	BLOQ.TECLA (1) Use os botões ▲/▼ para escolher o controlo de operações. PAINEL CONTROLO ⇔ TELECOMANDO (2) Use os botões ◄/► para seleccionar LIGAR ou DESLIGAR. LIGAR ⇔ DESLIGAR Seleccionar LIGAR no Passo 2 bloqueia os botões excepto **STANDBY/ON** no controlo de operações seleccionado no Passo 1. Seleccionar DESLIGAR liberta os botões bloqueados no controlo de operações seleccionado no Passo 1. • Use esta função para evitar manuseio indevido ou acidental.

(continua na página seguinte)

<table>
<tr><th>Item</th><th colspan="2">Descrição</th></tr>
<tr><td rowspan="2">SERVIÇO
(continuação)</td><td rowspan="2">COMUNICAÇÃO</td><td>Seleccionar este item apresenta o menu COMUNICAÇÃO
Neste menu, você pode configurar as definições da comunicação em série do projector através da porta CONTROL.
 

• Seleccione um item utilizando os botões do cursor ▲/▼. De seguida, ao premir o botão ► abre o submenu para o item de definição que seleccionou. Ou, premindo o botão ◄ em vez do botão ► faz o menu regressar ao menu anterior sem alterar a configuração.
Cada submenu pode ser operado como descrito acima.
• Quando TIPO COMUNICAÇÃO (🕮abaixo) for definido para DESLIGAR, os outros items no menu COMUNICAÇÃO são inválidos.
• Para a função de comunicação em série, consulte o Guia de Rede.</td></tr>
<tr><td>TIPO COMUNICAÇÃO
Seleccione o tipo de comunicação para a transmissão através da porta CONTROL.
 

PONTE REDE: Seleccione este tipo, se for necessário controlar um dispositivo externo como um terminal de rede, através deste projector a partir do computador. Seleccione SEM FIOS ou REDE LAN como o seu modo de ligação de rede. A porta CONTROL não aceita os comandos RS-232C (🕮6. Função Ponte de Rede no Guia de Rede)
DESLIGAR: Seleccione este modo para receber os comandos RS-232C utilizando a porta CONTROL.
• DESLIGAR está seleccionado como predefinição.
• Quando selecciona PONTE REDE, verifique o item, MÉTODO TRANSMISSÃO (🕮60).</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
SERVIÇO (continuação)	**COMUNICAÇÃO (continuação)**	**DEFINIÇÃO DE SÉRIE** Seleccione a condição de comunicação em série para a porta **CONTROL**. **NÚMERO BAUDIOS** 4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps **PARIDADE** NENHUMA ⇔ ÍMPAR ⇔ PAR • O NÚMERO BAUDIOS é fixo para 19200bps e a PARIDADE é fixa para NENHUMA quando TIPO COMUNICAÇÃO for definido para DESLIGAR (📖*59*).
		TMÉTODO TRANSMISSÃO Seleccione este método de transmissão para comunicação pela PONTE REDE a partir da porta **CONTROL**. HALF-DUPLEX ⇔ FULL-DUPLEX HALF-DUPLEX: Este método permite ao projector efectuar comunicação bidireccional, mas é permitida apenas uma direcção de cada vez, a transmitir ou a receber dados. FULL-DUPLEX: Este método permite ao projector efectuar comunicação bidireccional, transmitindo e recebendo dados em simultâneo. • HALF-DUPLEX está seleccionado como predefinição. • Se seleccionar HALF-DUPLEX, verifique a definição do item TEMPO LIMITE RESPOSTA (📖*61*).

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
SERVIÇO (continuação)	**COMUNICAÇÃO (continuação)**	**TEMPO LIMITE RESPOSTA** Seleccione o período de tempo para aguardar a recepção dos dados de resposta de outra comunicação de dispositivo pela PONTE REDE e HALF-DUPLEX pela porta **CONTROL**. DESLIGAR ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s DESLIGAR : Seleccione este modo se não for necessário para verificar as respostas do dispositivo para o qual o projector envia dados. Neste modo, o projector pode enviar dados a partir do computador continuamente. 1s/2s/3s: Seleccione este período de tempo para manter o projector a aguardar uma resposta do dispositivo para o qual o projector envia dados. Enquanto aguarda pela resposta, o projector não envia dados a partir da porta **CONTROL**. • Este menu está disponível apenas quando PONTE REDE está seleccionado para TIPO COMUNICAÇÃO e HALF-DUPLEX está seleccionado para MÉTODO TRANSMISSÃO (*59, 60*). • DESLIGAR está seleccionado como predefinição.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO (continuação)	**INFO** Selecionar este item exibe uma caixa de diálogo com o título “ENTRD_INFO”, que mostra informações sobre as entradas atuais. • A mensagem de “BLOQ EST” na caixa de diálogo significa que a função de bloqueio de imagem está operante. • Este item não pode ser selecionado se não houver sinal ou sincronização de saída. • Quando MOSTRAR TEXTO estiver em LIGAR, o TEXTO será exibido será exibido junto com a informação de entrada na caixa de diálogo ENTRD_INFO (79).
	AJUSTE FABR Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste. Esta função faz com que todos os itens de todos os menus voltem ao mesmo tempo para as configurações iniciais. Observe contudo que os itens TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, IDIOMA, MENSG. FILTRO, REDE e SEGURANÇA não são reajustados. CANCELAR ⇨ ACEITAR Certifique-se de que define a ALTITUDE depois de redefinir todas as definições (57).

Menu REDE

Lembre-se de que as configurações de rece neste projector pode causar falha na rede. Consulte o seu administrador de rede antes de conectar um ponto de acesso existente na sua rede.
Seleccione “REDE” do menu principal para aceder as seguintes funções.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► no projector ou controlo remoto ou o botão **ENTER** para executar este item. Depois execute-o de acordo com a tabela seguinte.
Consulte o **Guia de Rede** para obter detalhes sobre a operação REDE.

NOTA • Para usar a função de rede sem fios deste projector é necessário o adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção. Não use qualquer cabo ou dispositivo de extensão quando ligar o adaptador ao projector.
• O projector não permite que uma LAN sem fios e uma LAN com fios sejam ligadas à mesma rede.
• Não defina o mesmo endereço de rede para ambas as LAN sem fios e com fios.
• Se não usar SNTP (🕮**3.1.8 Definições data/hora** no **Guia de Rede**) então defina a DATA E HORA durante a instalação inicial.
• O controlo de comunicação da rede é desactivado enquanto o projector estiver no modo de espera se o item MODO ESPERA estiver definido para ECONOMIA. Por favor conecte a rede de comunicação do projector depois de colocar o MODO ESPERA para NORMAL (🕮*45*).

Item	Descrição	
DEFINIÇÃO SEM FIOS	Seleccionar este item exibe o menu DEFINIÇÃO SEM FIOS para a LAN sem fios. Use os botões ▲/▼ para seleccionar um item e ► ou **ENTER** para executá-lo. 	
	MODO	Use os botões ▲/▼ para selecionar o sistema de comunicação da rede. Seleccione de acordo com as definições do seu computador. ADHOC ⇔ INFRAESTRUCT. Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando ADHOC está seleccionado, IEEE802.11 n não pode ser usado. • Se ADHOC estiver definido para MODO enquanto WPA-PSK ou WPA2-PSK estiver seleccionado em CODIFICAÇÃO, a definição de CODIFICAÇÃO (🕮*65*) alterna para DESLIGAR automaticamente.

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO SEM FIOS (continuação)	DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	Use os botões ▲/▼ para ligar/desligarto DHCP. LIGAR ⇔ DESLIGAR Seleccione DESLIGAR quando a rede não activar DHCP. Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando a configuração “DHCP” mudar para “LIGAR”, leva um tempo para obter um endereço IP do servidor DHCP. • A função IP automático será atribuida um endereço IP se o projector não obtiver um endereço IP do servidor mesmo que DHCP esteja “LIGAR”.
	ENDEREÇO DE IP	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ENDEREÇO DE IP. Esta função pode somente ser usado quando DHCP for definido para DESLIGADO. • Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. • O ENDEREÇO DE IP “0.0.0.0” é proibido.
	SUBNET MASK	Utilize os botões▲/▼/◄/► para introduzir a mesma SUBNET MASK utilizada pelo seu computador. Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO. • A máscara de subrede “0.0.0.0” é proibida.
	PORTA PADRÃO	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir um endereço de PORTA PADRÃO (um node numa rede de computador que serve para um ponto de acesso para outra rede). Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO.
	SERVIDOR DNS	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o endereço do SERVIDOR DNS. O SERVIDOR DNS é um sistema para controlar os nomes de domínio e endereços IP na rede.
	DIFERENÇA HORÁRIA	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir DIFERENÇA HORÁRIA. Define a mesma DIFERENÇA HORÁRIA daquela definida no seu computador. Se não tiver certeza, consulte seu administrador de TI. Use o botão ► para retornar para o menu depois de configurar DIFERENÇA HORÁRIA. • Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO REDE LAN passa a ter a mesma definição (📖*69*).

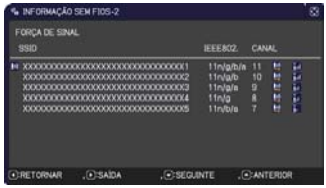
(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO SEM FIOS (continuação)	**DATA E HORA**	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ano (últimos dois dígitos), mês, data, hora e minuto. • Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO REDE LAN passa a ter a mesma definição (🕮69). • O projector substituirá esta configuração e recuperará as informações de DATA E HORA do servidor de tempo ao activar SNTP. **(🕮3.1.8 Definições data/hora** no **Guia de Rede)** • Esta definição será reposta se o projector for desligado enquanto o MODO ESPERA no menu AJUSTE está definido para ECONOMIA (🕮45), ou quando a alimentação de CA é desligada.
	CANAL	Use os botões ▲/▼ para seleccionar o canal da LAN sem fios a ser usada enquanto o MODO (🕮63) está definido para ADHOC. Seleccione de acordo com as definições do seu computador. Os canais 1 a 11 estão disponíveis. Para guardar a definição prima o botão ►. • Os canais disponíveis variam de acordo com o país. Também pode ser necessário, dependendo das normas, um cartão de rede sem fio. • Este item só pode ser seleccionado quando o MODO está definido para ADHOC. Quando MODO está definido para INFRAESTRUCT., o canal é automaticamente seleccionado.
	CODIFICAÇÃO	Use os botões ▲/▼ para selecionar o tipo de codificação a ser utilizado. WPA2-PSK(AES) ⇔ WPA2-PSK(TKIP) ⇳ ⇳ DESLIGAR WPA-PSK(AES) ⇳ ⇳ WEP 64bit⇔WEP 128bit⇔WPA-PSK(TKIP) Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando o MODO (🕮63) está definido para ADHOC, WPA-PSK e WPA2-PSK não podem ser seleccionados. • Se IEEE802.11 n for usado enquanto o MODO estiver definido para INFRAESTRUCT., TKIP e WEP estão desactivados. Se DESLIGAR ou AES não estiver seleccionado, a comunicação irá alternar automaticamente para IEEE802.11 b/g.

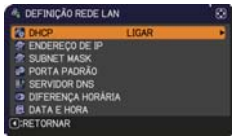
(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO SEM FIOS (continuação)	**SSID**	Use os botões ▲/▼ para selecionar o SSID a ser exibido no menu SSID. #1 ORIGINAL ⇔ #2 ORIGINAL ⇔ #3 ORIGINAL ⇔ #5 PERSON ⇔ #4 ORIGINAL Seleccione um dos ORIGINAL (#1 ~ #4) e pressione o botão ► ou **ENTER**. **Para ajustar o PERSON** Pressione ► ou **ENTER** quando o item # 5 (PERSON) estiver selecionado. Será mostrado o menu SSID #5 PERS. (1) O SSID atual será exibido na primeira linha. Se nada tiver sido escrito até o momento, a linha aparecerá em branco. Use os botões ▲/▼/◄/► e as teclas **ENTER** ou **INPUT** para selecionar e adicionar caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O SSID pode ter até 32 caracteres. (2) para modificar um caractere já inserido, pressione os botões ▲/▼ para mover o cursor até uma das duas primeiras linhas e depois use os botões ◄/► para mover o cursor até o caractere a ser mudado. Após pressionar os botões **ENTER** ou **INPUT,** o caractere é selecionado. Em o procedimento descrito no item (1) acima. (3) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ►, **ENTER** ou **INPUT**. Para restaurar o nome anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione ◄, **ENTER** ou **INPUT**.

 (continua na página seguinte)

Item	Descrição
INFORMAÇÃO SEM FIOS	Seleccionar este item exibe a janela INFORMAÇÃO SEM FIOS para visualizar as definições de LAN sem fios. Use os botões ▲/▼ para mudar de página. A primeira página mostra as definições de LAN sem fios. A segunda página e seguintes mostram a informação de sinal dos dispositivos de ligação LAN sem fios.  • Para mais detalhes sobre a CÓDIGO-PASSE, consulte o manual do “LiveViewer”. • Os itens NOME DO PROJETOR (📖*70*) e SSID (📖*66*) permanecerão vazios (em branco) até você configurar esses campos. Apenas os primeiros 16 caracteres de NOME DO PROJETOR. • Os parâmetros ENDEREÇO DE IP, SUBNET MASK e PORTA PADRÃO mostrarão “0.0.0.0” nas seguintes situações: (1) O adaptador USB sem fios não está inserido no projector. (2) o DHCP do projetor estiver ativado mas o projetor não conseguir obter um endereço do servidor de DHCP. • Não aparece nada (em branco) nos campos ENDEREÇO MAC, CANAL e VELOCIDADE se o adaptador USB sem fios não for inserido. • A definição e desempenho actuais serão indicados no campo CANAL, em vez do valor de definição no menu DEFINIÇÃO SEM FIOS. • É exibido um ícone à esquerda da SSID do dispositivo ligado ao projector.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição	
DEFINIÇÃO REDE LAN	Seleccionar este item exibe o menu DEFINIÇÃO REDE LAN para a LAN com fios. Use os botões ▲/▼ para seleccionar um item e ► ou **ENTER** para executá-lo. 	
	DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	Use os botõe ▲/▼ para ligar/desligarto DHCP. LIGAR ⇔ DESLIGAR Seleccione DESLIGAR quando a rede não activar DHCP. Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando a configuração “DHCP” mudar para “LIGAR”, leva um tempo para obter um endereço IP do servidor DHCP. • A função IP automático será atribuida um endereço IP se o projector não obtiver um endereço IP do servidor mesmo que DHCP esteja “LIGAR”.
	ENDEREÇO DE IP	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ENDEREÇO DE IP. Esta função pode somente ser usado quando DHCP for definido para DESLIGADO. • Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. • O ENDEREÇO DE IP “0.0.0.0” é proibido.
	SUBNET MASK	Utilize os botões▲/▼/◄/► para introduzir a mesma SUBNET MASK utilizada pelo seu computador. Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO. • A máscara de subrede “0.0.0.0” é proibida.
	PORTA PADRÃO	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir um endereço de PORTA PADRÃO (um node numa rede de computador que serve para um ponto de acesso para outra rede). Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO.
	SERVIDOR DNS	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o endereço do SERVIDOR DNS. O SERVIDOR DNS é um sistema para controlar os nomes de domínio e endereços IP na rede.

(continua na página seguinte)

<table>
<tr><th>Item</th><th colspan="2">Descrição</th></tr>
<tr><td rowspan="2">DEFINIÇÃO REDE LAN (continuação)</td><td>DIFERENÇA HORÁRIA</td><td>Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir DIFERENÇA HORÁRIA.
Define a mesma DIFERENÇA HORÁRIA daquela definida no seu computador. Se não tiver certeza, consulte seu administrador de TI.
Use o botão ► para retornar para o menu depois de configurar DIFERENÇA HORÁRIA.
• Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO SEM FIOS passa a ter a mesma definição (64).</td></tr>
<tr><td>DATA E HORA</td><td>Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ano (últimos dois dígitos), mês, data, hora e minuto.
• Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO SEM FIOS passa a ter a mesma definição (65).
• O projector substituirá esta configuração e recuperará as informações de DATA E HORA do servidor de tempo ao activar SNTP. (3.1.8 Definições data/hora no Guia de Rede)
• Esta definição será reposta se o projector for desligado enquanto o MODO ESPERA no menu AJUSTE está definido para ECONOMIA (45), ou quando a alimentação de CA é desligada.</td></tr>
<tr><td>INFORMAÇÃO REDE LAN</td><td colspan="2">Seleccionar este item exibe a janela INFORMAÇÃO REDE LAN para visualizar as definições de LAN com fios.

• Para mais detalhes sobre a CÓDIGO-PASSE, consulte o manual do “LiveViewer”.
• São exibidos apenas os primeiros 16 caracteres de NOME DO PROJETOR.
• ENDEREÇO DE IP, SUBNET MASK e PORTA PADRÃO indicam “0.0.0.0” quando DHCP estiver LIGAR e o projector não obtiver nenhum endereço do servidor DHCP.</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NOME DO PROJETOR	(1) Use os botões ▲/▼ no menu REDE para seleccionar o NOME DO PROJECTOR e prima o botão ►. A caixa de diálogo NOME DO PROJETOR será exibida. (2) O NOME DO PROJETOR será exibido nas 3 primeiras linhas. O nome do projector específico é pré-atribuído por defeito. Use os botões ▲/▼/◄/► e **ENTER** ou **INPUT** para seleccionar e introduzir os caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO no ecrã e premir o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos serão apagados. O NOME DO PROJETOR pode ter até 64 caracteres. (3) Para mudar um caractere já introduzido prima o botão the ▲/▼ para mover para uma das 3 primeiras linhas e use os botões ◄/► par mover o cursor no caractere a ser alterado. Depois de premir o botão **ENTER** ou **INPUT** o caractere é seleccionado. Então, seguir o mesmo procedimento conforme descrito no item (2) acima. (4) Para terminar de introduzir o texto, mova o cursor para ACEITAR no ecrã e prima o ►, botão **ENTER** ou **INPUT**. Para reverter o NOME DO PROJETOR anterior sem guardar as alterações mova o cursor para CANCELAR no ecrã e prima o ◄, botão **ENTER** ou **INPUT**.

(continua na página seguinte)

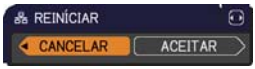
Item	Descrição
MINHA IMAGEM	Seleccione este item para exibir o menu MINHA IMAGEM. Utilize a aplicação para transferir os dados da imagem. É possível transferir do website da Hitachi. Use os botões ▲/▼ para seleccionar um item que é uma imagem parada pelo MINHA IMAGEM **(📖4. Função Minha Imagem** no **Guia de Rede)** e depois o botão ► ou **ENTER** para exibir a imagem. • O item se a imagem armazenada não pode ser seleccionado. • Os nomes da imagem são cada um exibido em 16 caracteres ou menos. **Para trocar de imagem exibida** Use os botões ▲/▼. **Para retornar para o menu** prima o botão ◄ controlo remoto. **Para apagar a imagem exibida e o seu arquivo fonte no projector.** (1) Prima o botão **RESET** no controlo remoto ao exibir uma imagem para mostrar o menu MINHA IMAGEM - DELETAR. (2) Prima o botão ► para apagar. Para parar de apagar, prima o botão ◄.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Utilize os botões ▲/▼ para ligar/desligar o AMX Device Discovery. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR for seleccionado, o projector pode ser detectado pelos controladores do AMX conectados à mesma rede. Para detalhes sobre o AMX Device Discovery, visite a página wed AMX. URL: http://www.amx.com/ (a partir de Dezembro de 2010)

(continua na página seguinte)

<table>
<tr><th>Item</th><th colspan="2">Descrição</th></tr>
<tr><td rowspan="3">INTRODUÇÃO</td><td colspan="2">Seleccionar este item exibe o menu INTRODUÇÃO.
Utilize os botões ▲/▼ para seleccionar uma das seguintes opções, de seguida, prima ► ou o botão ENTER para utilizar a função.
• Para usar a Apresentação de Rede, uma aplicação exclusiva, é necessário o “LiveViewer”. Este pode ser instalado a partir do CD de aplicação fornecido. Também pode transferir a versão mais recente e informações importantes a partir da página Web da Hitachi, (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com). Para mais detalhes sobre a Apresentação de Rede e instruções de instalação do “LiveViewer”, consulte o manual do “LiveViewer”.</td></tr>
<tr><td>SAIR DO MODO APRESENTADOR</td><td>Se definir um computador para o modo Apresentados enquanto sua imagem é projectada, o projector é ocupado pelo computador e o acesso a partir de qualquer outro computador é bloqueado.
Utilize esta função para abandonar o modo Apresentador e permitir que outros computadores acedam ao projector.
Seleccione esta opção para apresentar um diálogo. Prima o botão ► para escolher ACEITAR no diálogo. O modo Apresentador é cancelado e uma mensagem é apresentada indicando o resultado.
• Para efectuar a definição do modo Apresentador, utilize “LiveViewer”. Para mais detalhes, consulte o manual do “LiveViewer”.</td></tr>
<tr><td>MODO MULTI-PC</td><td>Se definir um ou mais computadores para o modo PC múltiplo no “LiveViewer” e enviar as imagens para o projector, pode seleccionar o modo de apresentação no projector entre as duas opções abaixo.
- Modo PC individual: apresenta a imagem do computador seleccionado em ecrã inteiro.
- Modo PC múltiplo: apresenta as imagens enviadas por quatro computadores, no máximo, no ecrã que é dividido em quatro secções.
Seleccione esta opção para apresentar um diálogo. Utilize o diálogo para alterar o modo de apresentação como explicado abaixo.
• Para alterar do modo PC múltiplo para o modo PC individual, seleccione um dos computadores no diálogo utilizando os botões ▲/▼/◄/► e prima o botão ENTER ou INPUT.
Prima o botão ► para escolher ACEITAR e, de seguida, prima novamente ENTER ou INPUT.
A imagem do computador seleccionado é apresentada em ecrã inteiro.
(continua na página seguinte)</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

<table>
<tr><th>Item</th><th colspan="2">Descrição</th></tr>
<tr><td rowspan="2">INTRODUÇÃO
(continuação)</td><td>Modo PC
múltiplo
(continuação)</td><td>• Para alterar do modo PC individual para o modo PC múltiplo, prima o botão ► para escolher ACEITAR no diálogo e prima o botão ENTER ou INPUT. O modo de apresentação é alterado.
• Para mais detalhes sobre como alternar o modo de exibição para o modo Multi-PC no seu computador, consulte o manual do “LiveViewer”.
• A definição do modo Apresentador do computador seleccionado fica válida quando o modo de apresentação é alterado para o modo PC individual. Além disso, a definição do modo Apresentador fica inválida quando o modo de apresentação é alterado para o modo PC múltiplo, independentemente da definição nos computadores. Para mais detalhes, consulte o manual do “LiveViewer”.
</td></tr>
<tr><td>MOSTRAR
NOME DO
USUÁRIO</td><td>Seleccionar este item exibe o nome de utilizador. Esta função ajuda a identificar qual o computador que está a enviar a imagem actual.
• Pode definir nomes de utilizadores para cada computador no “LiveViwer”. Para mais detalhes, consulte o manual do “LiveViewer”.</td></tr>
<tr><td>SERVIÇO</td><td colspan="2">Executar este item restabelece e inicializa as funções de rede. Seleccione REINÍCIAR - EXECUTAR utilizando o botão ►.

Seguidamente utilize o botão ► para executar.
 

A rede será cortada de uma vez se seleccionar reiniciar. Se DHCP for seleccionado, o endereço de IP pode ser alterado. Depois de seleccionar REINÍCIAR - EXECUTAR, o menu da REDE poderá não ser controlado durante aproximadamente 30 segundos.</td></tr>
</table>

Menu SEGURANÇA

Este projector dispõe de funções de segurança.
A partir do menu SEGURANÇA, os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados.
Para utilizar o menu SEGURANÇA: O registo do utilizador é necessário antes de utilizar as funções de segurança.

Entre no menu SEGURANÇA

1. Prima o botão ►. INTROD.PALAVRA-PASSE será apresentada.
2. Utilize os botões ▲/▼/◄/► para introduzir a palavra-passe registada. A palavra-chave predefinida é a seguinte.
   3692

Esta palavra-passe pode ser alterada (📖*abaixo*). Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTROD.PALAVRA-PASSE e prima o botão ► para apresentar o menu SEGURANÇA.

- É altamente recomendado alterar a palavra-passe predefinida logo que possível.
- Se for introduzida uma palavra-passe incorrecta, a caixa INTROD. PALAVRA-PASSE será novamente apresentada. Se a palavra-passe incorrecta for introduzida 3 vezes, o projector irá desligar-se. Depois, o projector irá desligar-se sempre que uma palavra-passe incorrecta for introduzida.

3. Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados.

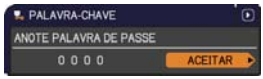
Se esquecer a palavra-passe

(1) Enquanto a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE é apresentada, mantenha premido o botão **RESET** no controlo remoto durante cerca de 3 segundos ou mantenha premido o botão **INPUT** durante 3 segundos enquanto prime o botão ► no projector.

(2) O Confirmar Código de 10 dígitos será apresentado. Contacte o seu revendedor com o Confirmar Código de 10 dígitos. A sua palavra-passe será enviada após a informação de registo do utilizador ser confirmada.

- Se não houver introdução de uma chave durante cerca de 55 segundos enquanto o Confirmar Código é apresentado, o menu irá fechar. Se necessário, repita o processo a partir de (1).

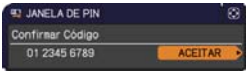
Item	Descrição
MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE	(1) Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE e prima o botão ► para apresentar a caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE. (2) Utilize os botões ▲/▼/◄/► para introduzir a palavra-passe nova. (3) Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE. e prima o botão ► para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE, introduzir novamente a mesma palavra-passe. (4) Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE e prima o botão ► e a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE será apresentada durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo. Premindo o botão **ENTER** no controlo remoto ou botão ► no projector irá fechar a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE. • Não se esqueça da sua palavra-passe.



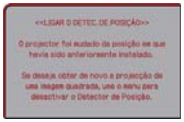
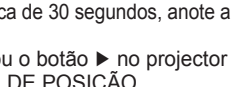
 (continua na página seguinte)

Item	Descrição
Pal.-Chave da Minha Tela	A função Pal.-Chave da Minha Tela pode ser usada para proibir o acesso à função Minha Tela e impedir que a imagem atualmente registrada como Minha Tela seja sobrescrita. **1 Ligando a Pal.-Chave da Minha Tela** 1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar Pal.-Chave da Minha Tela e pressione o botão ► para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 1-2 Use os botões ▲/▼ do menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar) e selecione LIGAR. A janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será exibida. Janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) 1-3 Use os botões ▲/▼/◄/► para entrar com a PALAVRA DE PASSE. Mova o cursor para o lado direito da janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e pressione o botão ► para exibir a janela REPETIR PALAVRA DE PASSE. Digite novamente a PALAVRA DE PASSE. 1-4 Mova o cursor para o lado direito da janela REPETIR PALAVRA DE PASSE e pressione o botão ►. Assim, a Janela ANOTE PALAVRA DE PASSE será exibida por cerca de 30 segundos. Anote-a quando ela aparecer. Pressionar o botão **ENTER** do controlo remoto ou o botão ► no projector fará com que o menu Pal.-Chave da Minha Tela seja exibido novamente. Após a definição de uma PALAVRA-PASSE para a Minha Tela: • A função de registro e o menu da Minha Tela se tornarão indisponíveis. • O menu BI.Minha Tela não estará mais disponível. • A configuração INICIAR ficará travada na Minha Tela e o menu deixará de estar disponível. Para usar estas funções normalmente, desligue a Pal.-Chave da Minha Tela. • Procure não esquecer a Pal.-Chave da Minha Tela. **2 Desligando a Pal.-Chave da Minha Tela** 2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 2-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a JANELA INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Entre a PALAVRA DE PASSE registrada e a tela retornará ao menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). Janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande) Se for dada uma PALAVRA DE PASSE incorreta, o menu se fechará. Se necessário, repita o processo do item 2-1. **3 Se você esquecer a PALAVRA DE PASSE** 3-1 Execute o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Nesta janela, será mostrado o item Confirmar Código, um número de dez dígitos. 3-3 Entre em contato com o revendedor com este número em mãos. A sua PALAVRA DE PASSE será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
BLOQUEIO PIN	BLOQUEIO PIN é uma função que só permite que o projector seja usado com a entrada de um código registrado. **1 Ligar BLOQUEIO PIN** 1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar a opção BLOQUEIO PIN e pressione o botão ► ou o botão **ENTER** para exibir o menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar). 1-2 Use os botões ▲/▼ do menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar) para selecionar LIGAR e a janela de Introduzir Código PIN será exibida. 1-3 Entre um Código PIN de 4 dígitos usando os botões ▲/▼/◄/► e **COMPUTER** ou **INPUT**. A janela Repetir Código PIN aparecerá. Entre novamente o Código PIN. Assim, o registro do Código PIN será concluído. • Se nenhuma tecla for pressionada por cerca de 55 durante a exibição da janela de Introduzir Código PIN ou da janela Repetir Código PIN, o menu se fechará. Se necessário, repita o processo a partir de 1-1. Em seguida, a janela de Introduzir Código PIN será exibida sempre que o projector for ligado novamente após ser desligado da energia elétrica. Entre com o Código PIN registrado. O projector poderá ser usado após se entrar com o Código PIN registrado. Se for entrado um código de PIN incorreto, a janela de Introduzir Código PIN será exibida novamente. Após três tentativas incorretas de entrar um código de PIN, o projector se desligará. Em seguida, o projector se desligará a cada vez que se entrar com um código de PIN incorreto. O projector também se desligará se nenhuma tecla for pressionada por cerca de 5 minutos durante a exibição da janela de Introduzir Código PIN. Esta função será somente activada ao iniciar o projetor depois que a alimentação CA for desligada. • Procure não esquecer o Código PIN. **2 Desligando a BLOQUEIO PIN** 2-1 Execute o procedimento no item 1-1 para exibir o menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar). 2-2 Selecione DESLIGAR usando os botões ▲/▼ e a janela de Introduzir Código PIN será mostrada. Entre o Código PIN registrado para desligar a função BLOQUEIO PIN. Após três tentativas incorretas de entrar um código de PIN, o projector se desligará. **3 Se você esquecer o Código PIN** 3-1 Quando a janela de Introduzir Código PIN for exibida, prima e segure o botão **RESET** do controlo remoto durante aproximadamente 3 segundos, ou prima e segure o botão **INPUT** durante aproximadamente 3 segundos ao mesmo tempo que pressiona o botão ► do projector. O código de 10 dígitos Confirmar Código será exibido.  • Se durante a exibição de Confirmar Código nenhuma tecla for pressionada por cerca de 5 minutos, o projector se desligará. 3-2 Entre em contato com o revendedor tendo em mãos o código de 10 dígitos. O seu Código PIN será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

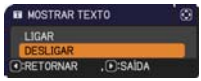
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
DETEC. DE POSIÇÃO	Se esta função for definida para LIGAR e o ângulo do projector ou a definição INSTALAÇÃO for diferente da definição anterior registada, o alarme DETEC. DE POSIÇÃO LIGAR será exibido e o sinal de entrada não será exibido.  • Para apresentar novamente o sinal, defina esta função para DESLIGAR. • Após cerca de 5 minutos de apresentação o alarme LIGAR O DETEC. DE POSIÇÃO, a luz irá apagar. • A funcionalidade de ajuste Keystone foi proibida desde que a função Detector de Posição esteja ligada. **1 Ligar o DETEC. DE POSIÇÃO** 1-1 Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar DETEC. DE POSIÇÃO e prima ► ou o botão **ENTER** para apresentar o menu ligar/desligar DETEC. DE POSIÇÃO. 1-2 Utilize os botões ▲/▼ no menu ligar/desligar do DETEC. Seleccionar LIGAR irá guardar a definição ou o ângulo actual e a definição INSTALAÇÃO. A caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será apresentada. Caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) 1-3 Utilize os botões ▲/▼/◄/► para introduzir uma palavra-passe. Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e prima o botão ► para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE, introduzir novamente a mesma palavra-passe.  1-4 Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE e prima o botão ► e a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo. Premindo o botão **ENTER** no controlo remoto ou o botão ► no projector irá voltar para o menu ligar/desligar do DETEC. DE POSIÇÃO. • Não se esqueça da palavra-passe do DETEC. DE POSIÇÃO. • Esta função será somente activada quando o projetor for iniciado depois de desligar a alimentação CA. • Esta funcionalidade pode não funcionar adequadamente se o projector não estiver numa posição estável quando LIGAR é seleccionado. **2 Desligar o DETEC. DE POSIÇÃO** 2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu DETEC. DE POSIÇÃO (ligar/desligar). 2-2 Seleccione DESLIGAR para apresentar a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Introduzir a palavra-passe registada e o ecrã irá regressar ao menu ligar/desligar do DETEC. DE POSIÇÃO. Se for introduzida uma palavra-passe incorrecta, o menu irá fechar. Se necessário, repita o processo a partir de 2-1. **3 Se você esquecer a palavra de passe** 3-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu DETEC. DE POSIÇÃO (ligar/desligar). 3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Nesta janela, será mostrado o item Confirmar Código, um número de dez dígitos. Caixa INTROD.PALAVRA-PASSE (grande) 3-3 Entre em contato com o revendedor com este número em mãos. A sua palavra de passe será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SENHA P/TEXTO	A função SENHA P/TEXTO pode impedir que o TEXTO seja sobrescrito. Se a palavra de passe estiver configurada para TEXTO; • O menu MOSTRAR TEXTO não estará disponível, o que poderá impedir a mudança da configuração da VISUALIZAÇÃO. • O menu ESCREVER TEXTO não estará disponível, o que pode impedir que o TEXTO seja sobrescrito. **1 Ligando a SENHA P/TEXTO** 1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o SENHA P/TEXTO e pressione o botão ► para exibir o menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). 1-2 Use os botões ▲/▼ do menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar) escolha a opção LIGAR. A janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será exibida. Janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) 1-3 Use os botões ▲/▼/◄/► para entrar com uma palavra de passe. Mova o cursor para o lado direito da janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena), pressione o botão ► para exibir a janela REPETIR PALAVRA DE PASSE e entre com a palavra de passe novamente. 1-4 Mova o cursor para o lado direito da janela REPETIR PALAVRA DE PASSE, pressione o botão ► para exibir a janela ANOTE PALAVRA DE PASSE por cerca de 30 segundos. Quando ela aparecer, anote-a. Se você pressionar o botão **ENTER** do controlo remoto ou o botão ► do projector, ele voltará para o menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). **2 Desligando a SENHA P/TEXTO** 2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 2-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Entre a palavra de passe registrada e a tela retornará ao menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). Janela INTROD. PALAVRA-PASSE (grande) Se for dada uma palavra de passe incorreta, o menu de entrada se fechará. Se necessário, repita o procedimento do item 2-1. **3 Se você esquecer a palavra de passe** 3-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). 3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). O Confirmar Código (10 dígitos) será exibido na área da janela. 3-3 Entre em contato com o revendedor com o Confirmar Código de 10 dígitos em mãos. A sua PALAVRA DE PASSE será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MOSTRAR TEXTO	(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o MOSTRAR TEXTO e depois pressione o botão ► ou **ENTER** para exibir o menu MOSTRAR TEXTO (ligar/desligar).  (2) Use os botões ▲/▼ em MOSTRAR TEXTO (ligar/desligar) para ligar ou desligar. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR for seleccionado, o TEXTO será exibido na tela INICIAR e caixa de diálogo ENTRD_INFO. • Esta função estará disponível apenas quando a função SENHA P/TEXTO estiver configurada em DESLIGAR.
ESCREVER TEXTO	(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o ESCREVER TEXTO e então pressione o botão ►. A caixa de diálogo ESCREVER TEXTO será exibida. (2) O TEXTO atual será mostrado nas primeiras três linhas. Se não houver texto, as linhas aparecerão em branco. Use os botões ▲/▼/◄/► e as teclas **ENTER** ou **INPUT** para selecionar e adicionar caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O TEXTO pode conter até 24 caracteres em cada linha. (3) Para mudar um caractere já presente, pressione os botões ▲/▼ para mover o cursor para uma das primeiras três linhas e depois use os botões ◄/► para mover o cursor até o caractere a ser modificado. Após pressionar os botões **ENTER** ou **INPUT**, o caractere é selecionado. Em seguida, repita o procedimento escrito no item (2) acima. (4) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ►, **ENTER** ou **INPUT**. Para restaurar o TEXTO anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione ◄, **ENTER** ou **INPUT**. • A função ESCREVER TEXTO estará disponível apenas se a SENHA P/TEXTO estiver configurada em DESLIGAR.

Ferramentas de apresentação

O projector tem as seguintes duas ferramentas úteis que permitem apresentações no ecrã de forma fácil e rápida:

- Apresentação SEM PC (📖*abaixo*)
- Monitor USB (📖*89*)

Apresentação SEM PC

A Apresentação SEM PC lê dados de imagem e áudio a partir da unidade de armazenamento inserida na porta **USB TYPE A** e exibe a imagem nos modos seguintes.
A apresentação SEM PC pode ser iniciada ao seleccionar a porta **USB TYPE A** como fonte de entrada.
Esta função permite efectuar as suas apresentações sem utilizar o computador.

- Modo Miniaturas (📖*81*)
- Modo Ecrã Inteiro (📖*85*)
- Modo Diapositivos (📖*86*)

[Suporta média de armazenamento]

• Memória USB (tipo de memória USB, disco rígido USB e tipo de leitor de cartão USB)

NOTA • Os leitores USB (adaptadores) que têm mais do que uma ranhura USB podem não funcionar. (se o adaptador é reconhecido como dispositivos múltiplos conectados).
• Os hubs USB podem não funcionar.
• Os dispositivos USB com software de segurança podem não funcionar.
• Tenha cuidado ao introduzir ou retirar um dispositivo USB. (📖*12, 83*)

[Formato suportado]

• FAT12, FAT16 e FAT32

NOTA • NTFS não é suportado

[Formato de ficheiro suportado e sua extensão]

- JPEG (.jpeg, .jpg) * Progressivo não é suportado.
- Bitmap (.bmp) * Modo 16 bit e bitmap comprimido não é suportado.
- PNG (.png) * PNG de entrelaçamento não é suportado.
- GIF (.gif)

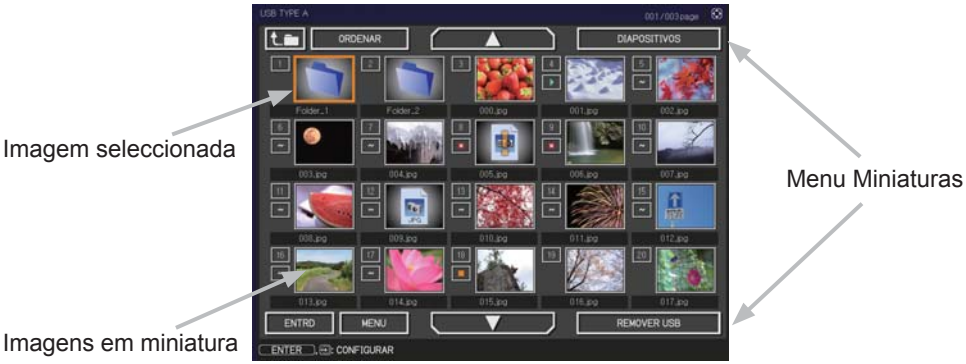
NOTA • Os ficheiros com uma resolução superior à seguinte não são suportados.
CP-X2021WN, CP-X2521WN,CP-X3021WN: 1024 x 768
• Os ficheiros com uma resolução inferior a 36x36 não são suportados.
• Os ficheiros com uma resolução inferior a 100x100 podem não ser apresentados.
• Alguns ficheiros suportados podem não ser apresentados.
• Aparece apenas uma estrutura quando o conteúdo dos dados de imagem não pode ser apresentado no modo de miniaturas.
• Mesmo com as combinações de formato de ficheiro e de formato de áudio descritas acima, a reprodução de alguns ficheiros pode não ser possível.

Modo Miniaturas

O modo de miniaturas apresenta as imagens guardadas num dispositivo de armazenamento USB no ecrã de miniaturas. Um máximo de 20 imagens é exibido no ecrã.

Se pretender, pode saltar para o Modo Ecrã Inteiro ou Apresentação de diapositiva depois que seleccioanr algumas imagens no modo Miniaturas.

O modo de miniaturas será iniciado como a função principal da apresentação SEM PC após seleccionar a porta **USB TYPE A** como a fonte de entrada.



Apresentação SEM PC (continuação)

Operação com os botões ou teclas

O utilizador pode controlar as imagens no ecrã Miniatura com o controlo remoto, painel de controlo ou Controlo Remoto Web. As funções seguintes podem ser suportadas ao exibir as imagens em miniatura.

Operação com o botão			Funções
O controlo remoto	Painel de controlo	Controlo Remoto Web	
▲/▼/◄/►	▲/▼/◄/►	[▲]/[▼]/[◄]/[►]	Mova o cursor.
PAGE UP **PAGE DOWN**	-	[**PÁGINA PARA CIMA**] [**PÁGINA PARA BAIXO**]	Alternar páginas.
ENTER	**INPUT**	[**INTRODUZIR**]	• Apresenta a imagem seleccionada no modo de ecrã inteiro quando o cursor se encontra numa imagem de miniatura. • Apresenta o menu CONFIG (🕮*abaixo*) para a imagem seleccionada quando o cursor se encontra no número da imagem de miniatura.

Menu AJUSTE para a imagem seleccionada

Item		Funções
AJUSTE		Utilize os botões de cursor ◄/► para mudar cada definição ou utilize o botão de cursor ► para executar as funções da seguinte forma.
	RETORNAR	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para voltar ao ecrã de miniaturas.
	INICIAR	Mude para LIGAR para configurar a imagem seleccionada como a primeira imagem na apresentação de diapositivos. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (🕮*88*).
	PARAR	Mude para LIGAR para configurar a imagem seleccionada como a última imagem na apresentação de diapositivos. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (🕮*88*).
	SALTAR	Mude para LIGAR para saltar a imagem seleccionada na apresentação de diapositivos. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (🕮*88*).
	RODAR	Pressione o cursor ► ou o botão **ENTER** para rodar a imagem fixa seleccionada em 90 graus no sentido dos ponteiros do relógio. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (🕮*88*).

Apresentação SEM PC (continuação)

Operação do menu no ecrã de miniaturas

Também pode controlar as imagens utilizando o menu no ecrã de miniaturas.

Item		Funções
		Move para uma pasta superior.
ORDENAR		Permite ordenar ficheiros e pastas da seguinte forma.
	RETORNAR	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para voltar ao ecrã de miniaturas.
	NOME P/CIMA	Ordena os nomes dos ficheiros por ordem crescente.
	NOME P/BAIXO	Ordena os nomes dos ficheiros por ordem decrescente.
	DATA P/CIMA	Ordena as datas dos ficheiros por ordem crescente.
	DATA P/BAIXO	Ordena as datas dos ficheiros por ordem decrescente.
▲/▼		Vá para a página anterior/seguinte.
DIAPOSITIVOS		Configura e inicia a apresentação de diapositivos (📖*86*).
	RETORNAR	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para voltar ao ecrã de miniaturas.
	REPRODUÇÃO	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para iniciar a apresentação de diapositivos.
	INICIAR	Define o número inicial de diapositivos.
	PARAR	Define o número final de diapositivos.
	INTERVALO	Define o intervalo de tempo para a exibição de imagens fixas durante a Apresentação de Diapositivos.
	MODO REPROD.	Selecciona o modo de apresentação de diapositiva.
ENTRD		Muda a porta de entrada.
MENU		Apresenta o menu.
REMOVER USB		Certifique-se de que utiliza esta função antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB do projector. Após isso, o projector não irá reconhecer o dispositivo de armazenamento USB até voltar a introduzi-lo na porta **USB TYPE A**.

Apresentação SEM PC (continuação)

NOTA • Estas operações não são acessíveis enquanto o OSD do projector é apresentado.
• O modo Miniatura consegue exibir até 20 ficheiros numa página.
• Não é possível alterar a porta de entrada utilizando o botão **INPUT** quando o ecrã de miniaturas, apresentação de diapositivos ou ecrã inteiro é apresentado.
• Alguns ícones de erro serão exibidos em miniatura.

Este ficheiro parece estar corrompido ou não suporta o formato.

Um ficheiro que não possa ser apresentado no ecrã de miniaturas é indicado por um ícone de formato de ficheiro.

Apresentação SEM PC (continuação)

Modo Ecrã Inteiro

Modo Ecrã Inteiro mostra uma imagem de ecrã inteiro. Para apresentar no modo de ecrã inteiro, seleccione uma imagem no ecrã de miniaturas. Depois, pressione o botão **ENTER** no controlo remoto, o botão **INPUT** no painel de controlo ou clique em [**INTRODUZIR**] no Controlo Remoto Web.

Operações para imagens fixas

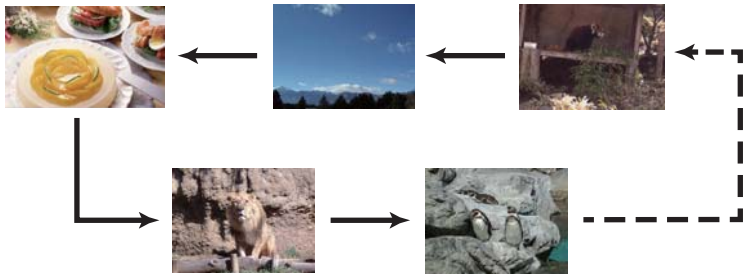
As operações seguintes são permitidas no modo Ecrã Inteiro enquanto uma imagem fixa é exibida.

Operação com o botão			**Funções**
O controlo remoto	Painel de controlo	Controlo Remoto Web	
▼ ► ou **PAGE DOWN**	▼ ou ►	[▼] [►] ou [**PÁGINA PARA BAIXO**]	Mostra o ficheiro seguinte.
▲ ◄ ou **PAGE UP**	▲ ou ◄	[▲] [◄] ou [**PÁGINA PARA CIMA**]	Mostra o ficheiro anterior.
ENTER	**INPUT**	[**INTRODUZIR**]	Exibe as imagens em miniatura.

Apresentação SEM PC (continuação)

Modo Diapositivos

O modo de apresentação de diapositivos apresenta imagens em ecrã inteiro e muda as imagens em intervalos definidos em INTERVALO no menu do ecrã de miniaturas (🕮*83*).



Pode iniciar esta função a partir do menu de apresentação de diapositivos. Para mostrar o meu Diapositivos, seleccione o botão DIAPOSITIVOS no modo Miniatura e pressione o botão **ENTER** no controlo remoto, o botão **INPUT** no painel de controlo ou clique em [**INTRODUZIR**] no Controlo Remoto Web.

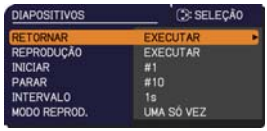
Enquanto a Apresentação de Diapositivos é exibida, as operações de botão seguintes são permitidas quando as imagens fixas são exibidas e as mesmas operações de botão no modo Ecrã Inteiro são permitidas quando são exibidos filmes.

Operação com o botão			**Funções**
O controlo remoto	Painel de controlo	Controlo Remoto Web	
ENTER	**INPUT**	[**ENTER**]	Exibe as imagens em miniatura.

NOTA • Estas operações não estão acessíveis ao exibir o menu OSD no projector.
• Não é possível alterar a porta de entrada utilizando o botão **INPUT** quando o ecrã de miniaturas, apresentação de diapositivos ou ecrã inteiro é apresentado.
• Quando o modo Diapositivos é definido para UMA SÓ VEZ e o último ficheiro é uma imagem fixa, o último diapositivo da apresentação permanecerá em exibição até o botão **ENTER** no controlo remoto ou no Controlo remoto Web, ou o botão **INPUT** no painel de controlo ser pressionado.

Apresentação SEM PC (continuação)

Pode reproduzir a apresentação de diapositiva na sua configuração pretendida.
Configure os itens DIAPOSITIVOS em MINIATURAS.



1) RETORNAR : Regressa ao modo de miniaturas.
2) REPRODUÇÃO : Reproduz a apresentação de diapositiva.
3) INICIAR : Define o número inicial de diapositivos.
4) PARAR : Define o número final de diapositivos.
5) INTERVALO : Define o intervalo de tempo para a exibição de imagens fixas durante a Apresentação de Diapositivos. Recomenda-se definir o intervalo de tempo muito curto algumas vezes como alguns segundos porque pode levar mais do que alguns segundos para ler e exibir um ficheiro de imagem se for armazenado num directório de camada profunda ou se muitos ficheiros são armazenados no mesmo directório.
6) MODO REPROD. : Selecciona o modo de apresentação de diapositiva.
UMA SÓ VEZ: Reproduz a apresentação de diapositiva uma vez.
REP. CONT.: Reproduz a apresentação de diapositiva interminavelmente.

NOTA • As configurações de diapositivos são guardadas no ficheiro **"playlist.txt"** que é armazenado na média de armazenamento. Se o ficheiro não existiu é gerado automaticamente.
• As definições para INICIAR, PARAR, INTERVALO e MODO REPROD. são guardadas na lista de reprodução.
• Se a média de armazenamento estiver sob protecção contra escrita ou **"playlist.txt"** é o ficheiro de tipo somente leitura é impossível alterar as configurações de diapositivos.

Apresentação SEM PC (continuação)

Lista de reprodução

A lista de reprodução é um ficheiro de texto do formato DOS, que decide a ordem dos ficheiros de imagem parada apresentados no modo de miniaturas ou apresentação de diapositivos.
O nome do ficheiro da lista de reprodução é "playlist.txt" e pode ser editado num computador.
É criado na pasta que contém os ficheiros de imagem seleccionados quando a apresentação SEM PC é iniciada ou quando a apresentação de diapositivos é configurada.

[Exemplo de ficheiros "**playlist.txt**"**]**
Definição INICIAR : Definição PARAR : Definição INTERVALO :
Definição MODO REPROD. :
img001.jpg: : : :
img002.jpg:600: : :
img003.jpg:700:rot1: :
img004.jpg: : :SKIP:
img005.jpg:1000:rot2:SKIP

O ficheiro "playlist.txt" contém a informação seguinte.
Cada pedaço de informação necessita de estar separado por ":" e ":" no final de cada linha.
1ª linha: definições INICIAR, INTERVALO e MODO REPROD (📖*87*).
2ª linha e seguintes: nome do ficheiro, tempo de intervalo, definição de rotação e definição de saltar.

Tempo de intervalo: pode ser definido de 0 a 999900 (ms) com um aumento de 100 (ms).
Definição de rotação: "rot1" significa uma rotação de 90 graus para a direita; "rot2" e "rot3" aumentam outros 90 graus por ordem.
Definição de saltar: "SKIP" significa que a imagem não será apresentada na apresentação de diapositivos.

NOTA • O comprimento máximo numa linha no ficheiro "playlist.txt" é 255 caracteres incluindo avanço de linha. Se uma linha qualquer exceder o limite, o ficheiro "playlist.txt" não é válido.
• Podem ser registados até 999 na lista de reprodução. No entanto, se existirem algumas pastas no mesmo directório, o número limite é reduzido pelo número de pastas. Quaisquer ficheiros acima do limite não serão mostrados na apresentação de diapositivos.
• Se o dispositivo de armazenamento estiver protegido ou não possuir espaço suficiente, o ficheiro "playlist.txt" não pode ser criado.
• Para as definições da apresentação de diapositivos, consulte a secção **Modo Diapositivos** (📖*86*).

Monitor USB

O projector pode apresentar imagens transferidas do computador através de um cabo USB (📖*11*).

Requisitos de hardware e software para PC

• **SO**: Um dos seguintes. (apenas versão de 32 bits)
Windows ® XP Home Edition /Professional Edition
Windows Vista ® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise
Windows ® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise
• **CPU**: Pentium 4 (2,8 GHz ou superior)
• **Placa gráfica**: 16 bits, XGA ou superior
• **Memória**: 512 MB ou superior
• **Espaço do disco rígido**: 30 MB ou mais alto
• **Porta USB**
• **Cabo USB**: 1 peça

Iniciar a Exibição USB

Seleccione MONITOR USB para o item USB TYPE B no menu OPCAO. Quando liga o computador à porta **USB TYPE B** no projector utilizando um cabo USB, o projector será reconhecido como uma unidade de CD-ROM no computador. De seguida, o software no projector, “LiveViewerLiteUSB.exe”, irá executar automaticamente e a aplicação, “LiveViewer Lite for USB”, estará pronto no computador para a função Monitor USB. A aplicação, “LiveViewer Lite for USB”, será automaticamente fechada quando o cabo USB é desligado.

NOTA • Se o software não iniciar automaticamente (isto porque, tipicamente, a execução automática do CD-ROM está desactivada no SO), siga as instruções abaixo.
(1) Klik op de [Start] knop op de taakbalk en selecteer “Uitvoeren”.
(2) Voer F:\LiveViewerLiteUSB.exe in en druk dan op [OK]

Se a unidade de CD-ROM não for a unidade F no seu computador, necessitará de substituir F pela letra de unidade correcta atribuída à sua unidade de CD-ROM.

• A reprodução automática de CD-ROM é desactivada quando a protecção do ecrã estiver em execução.
• A transmissão de imagem pelo computador é suspensa quando a protecção do ecrã protegida por palavra-chave estiver em execução. Para retomar a transmissão, saia da protecção do ecrã.
• Consulte o nosso website para a versão mais recente do software e suas instruções. (📖**Instruções do proprietário (concisas)**)
Siga as instruções que podem ser obtidas no site para actualizar.

(continua na página seguinte)

Monitor USB (continuação)

Esta aplicação irá aparecer na área de notificação do Windows assim que iniciar. Pode abandonar a aplicação do computador seleccionando “Quit” no menu.

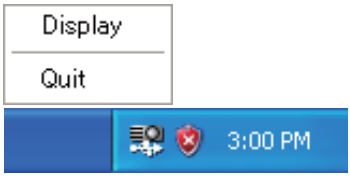
NOTA • “LiveViewer” (consulte o **Guia de Rede**) e esta aplicação não podem ser utilizadas ao mesmo tempo. Se ligar o seu computador ao projector utilizando um cabo USB enquanto o “LiveViewer” está a ser executado, a mensagem seguinte será apresentada.

• Dependendo do software instalado no seu computador, as imagens no seu computador não podem ser transferidas utilizando o “LiveViewer Lite for USB”.
• Se qualquer aplicação com firewall for instalada no seu PC, active esta função seguindo as instruções do manual de utilizador.
• Alguns tipos de software de segurança podem bloquear a transmissão da imagem. Altere a definição do software de segurança para permitir a utilização do “LiveViewer Lite for USB”.
• Quando a entrada de áudio de **USB TYPE B** (*46*) está seleccionada, se o nível de som continuar baixo mesmo depois de aumentar o nível de volume no projector para o máximo, verifique a saída de áudio do seu computador e aumente o nível de volume em conformidade.

Monitor USB (continuação)

Menu do botão direito

O menu apresentado à direita será apresentado quando clica com o botão direito no ícone da aplicação na área de notificação do Windows.

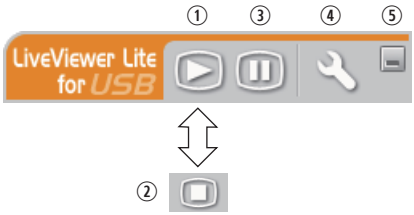


Display (Visor)	: O menu Flutuante é apresentado e o ícone desaparece da área de notificação do Windows.
Quit (Sair)	: A aplicação é fechada e o ícone desaparece da área de notificação do Windows.

NOTA • Se pretender reiniciar a aplicação, necessita de desligar o cabo USB e ligá-lo novamente.

Menu Flutuante

Se seleccionar “Display” no menu do botão direito, o menu Flutuante como mostrado à direita irá aparecer no ecrã do computador.

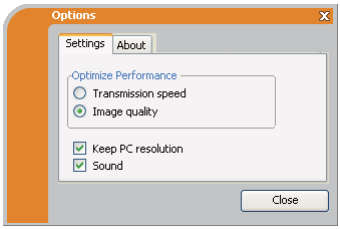


① Botão Iniciar captura
A transmissão para o projector é iniciada e as imagens serão exibidas.
② Botão Parar
A transmissão da imagem é interrompida.
③ Botão Manter
A imagem no ecrã do projector é temporariamente congelada. A última imagem antes de clicar o botão é mantida no ecrã. Pode revisar os dados de imagem no seu computador sem mostrá-lo no ecrã do projector.
④ Botão de opção
A janela Opções é apresentada.
⑤ Botão Minimizar
O menu Flutuante é fechado e o ícone aparece novamente na área de notificação do Windows.

NOTA • Se clicar repetidamente no botão Iniciar captura e/ou botão Parar, as imagens podem não ser apresentadas no ecrã.

Monitor USB (continuação)

Janela Opções



Se seleccionar o botão Opção no menu Flutuante, a janela Opções é apresentada.

Optimizar o desempenho

O “LiveViewer Lite for USB” captura instantâneos em formato JPEG e envia-os para o projector.
“LiveViewer Lite for USB” tem duas opções que tem taxa de compressão diferente dos dados JPEG.

Velocidade de transmissão

A velocidade tem prioridade sobre a qualidade da imagem.
Aumenta a taxa de compressão JPEG.
O ecrã no projector é rescrito mais rápido porque os dados transferidos é menor, mas a qualidade da imagem é pior.

Qualidade da imagem

A velocidade tem prioridade sobre a qualidade da imagem.
Aumenta a taxa de compressão JPEG.
O ecrã no projector é rescrito mais rápido porque os dados transferidos é menor, mas a qualidade da imagem é pior.

Keep PC resolution (Manter resolução do PC)

Se retirar o visto da caixa **[Keep PC resolution]**, a resolução do ecrã do seu computador será alterada da forma seguinte e a velocidade de apresentação pode ser mais rápida.
CP-X2021WN, CP-X2521WN, CP-X3021WN: 1024 x 768 (XGA)
Caso o seu computador não suporte a resolução de apresentação especificada acima, será seleccionada a maior resolução de entre as resoluções inferiores a esta especificada suportada pelo computador.

Sound (Som)

Liga/desliga o som. A qualidade de imagem pode diminuir ao reproduzir dados áudio transferidos juntamente com dados de imagem. Para dar prioridade à qualidade de imagem, desligue o som seleccionando a caixa de verificação.

About (Acerca de)

As informações sobre a versão do “LiveViewer Lite for USB”.

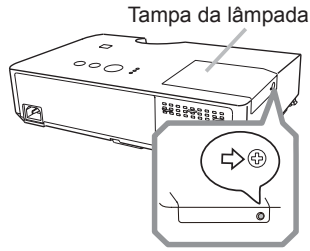
NOTA • Quando alterar a resolução, o arranjo de ícones no ecrã da área de trabalho do PC pode ser alterado.
• Se uma das portas de **AUDIO IN** estiver seleccionada ou se 🔇 estiver seleccionado para USB TYPE B na FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖*46*), a operação de som áudio na janela Options será desactivada.

Manutenção

Substituição da lâmpada

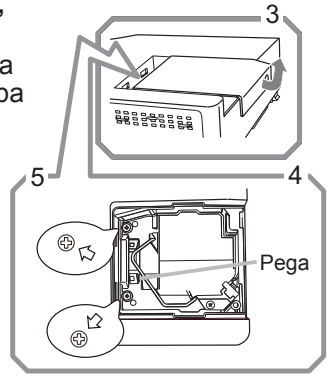
Uma lâmpada é um produto com tempo de duração limitado. A utilização da lâmpada por períodos prolongados de tempo poderá tornar as imagens mais escuras ou o tom da cor de fraca qualidade. Tenha em atenção que cada lâmpada tem a sua própria duração, pelo que pode haver aquelas que se partem ou fundem pouco tempo depois de começar a usá-las. Recomenda-se que prepare uma nova lâmpada e a substitua atempadamente. Para preparar uma nova lâmpada, contacte o seu representante e, informe-o do número do tipo de lâmpada.

Número tipo: DT01191

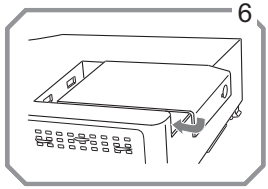


1. Desligue o projector e retire o cabo eléctrico da respectiva tomada. Deixe que a lâmpada arrefeça durante no mínimo 45 minutos.
2. Prepare uma nova lâmpada. Se o projector estiver montado no tecto, ou se a lâmpada estiver partida, peça também ao seu representante para substituir a lâmpada.

No caso da substituição ser feita por você mesmo, siga o seguinte procedimento.



3. Solte o parafuso (marcado pela seta) da tampa da lâmpada e de seguida, desloque e levante a tampa da lâmpada para a retirar.
4. Solte os 2 parafusos (assinalados com setas) da lâmpada e puxe cuidadosamente a lâmpada pelos encaixes. Nunca solte quaisquer outros parafusos.
5. Coloque a lâmpada nova e reaperte com firmeza os 2 parafusos que foram retirados anteriormente da lâmpada, de forma a recolocá-la no lugar.
6. Ao unir as partes do encaixe da tampa da lâmpada e do projector, desloque a tampa da lâmpada para trás para o seu lugar. Em seguida aperte firmemente o parafuso da tampa da lâmpada.



7. Ligue o projector e reajuste o temporizador da lâmpada utilizando a função TEMPO LÂMP. no menu OPCAO.

(1) Pressione o botão **MENU** para visualizar um menu.
(2) Seleccione MENU AVANÇADO no menu utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►.
(3) Seleccione OPCAO na coluna da esquerda do menu utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►.
(4) Seleccione TEMPO LÂMP. utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►. Aparece uma caixa de diálogo.
(5) Pressione o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Isto executa o reajustamento do temporizador da lâmpada.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não toque qualquer espaço interno do projetor, ao tirar a lâmpada.

NOTA • Reajustar o tempo da lâmpada somente quando substitua a lâmpada par uma indicação adequada sobre a lâmpada.

Substituir a lâmpada (continuação)

Aviso de lâmpada

⚠ VOLTAGEM ALTA ⚠ TEMPERATURA ALTA ⚠ PRESSÃO ALTA

⚠AVISO ►O projetor usa uma lâmpada de vidro de mercúrio de alta pressão. A lâmpada pode quebrar com um ruído alto ou queimar se sacudida ou arranhada, manuseada enquanto quente, ou gasta com o tempo. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Se a lâmpada estourar, podem ser arremessados fragmentos de vidro contra o compartimento da lâmpada ou pode haver escape de gás contendo mercúrio ou pó com pequenas partículas de vidro dos orifícios de ventilação do projector.
►**Como eliminar a lâmpada:** Este produto contém uma lâmpada de mercúrio, não coloque-a no lixo doméstico. Elimine de acordo ocm as leis ambientais.
• Para reciclagem da lâmpada consulte www.lamprecycle.org (nos EUA).
• Para eliminação de produto contcte sua agência de protecção ambiental local ou www.eiae.org (nos EUA) ou www.epsc.ca (no Canadá).
Para obter mais informações contacte seu fornecedor.

Desconectar a ficha de alimentação da parede	• Se a lâmpada quebrar (emitirá um ruído alto quando o fizer), desligue o cabo de alimentação da ficha de parede e obtenha uma lâmpada de substituição de seu fornecedor local. Observe que fragmentos de vidro pode danificar as partes internas do projetor ou causar lesão durante seu manuseio, portanto, não tente limpar o projetor ou substituir a lâmpada sozinho. • Se a lâmpada quebrar (a lâmpada produz um estrondo quando quebra), mantenha a sala bem ventilada e não respire o gás ou pequenas partículas que saem dos orifícios de ventilação do projector e não deixe que o gás atinja os olhos ou a boca. • Antes de substituir a lâmpada, desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Aguarde pelo menos 45 minutos par que a lâmpada resfrie suficientemente. Manusear a lâmpada enquanto estiver quente pode causar queimadura ou danificá-la.
	• Nunca desparafuse excepto os parafusos indicados (marcados por uma seta). • Não abra a tampa da lâmpada ao suspender o projetor dum teto. Isto é perigoso, uma vez que o bulbo da lâmpada quebrou, os fragmentos cairão quando abrir a tampa. Além disso, trabalhar em lugares altos é perigoso, portanto, solicite seu fornecedor que substitua a lâmpada mesmo que o bulbo não esteja quebrado. • Não use o projetor com a tampa da lâmpada removida. Ao substituir a lâmpada verifique se os parafussos sejam apertados com firmeza. Soltar os parafusos pode causar dano ou lesão.
	• Use somente a lâmpada de tipo específico. O uso de uma lâmpada que não atenda às especificações deste modelo pode causar um incêndio, danificar ou reduzir a vida útil deste produto. • Se a lâmpada quebrar logo depois que for usada, é possível que exista problemas eléctricos em algum lugar ao redor da lâmpada. Se isto acontecer, contacte seu fornecedor ou representante de serviço. • Manusei com cuidado: sacudir ou arranhar pode fazer com que o bulbo da lâmpada estoure durante seu uso. • Usar a lâmpada por longos períodos de tempo pode fazer com que fique escura e não acenda ou estoure. Quando as imagens estiverem escuras quando o tom de cor for precário substitua a lâmpada logo que for possível. Não use lâmpadas antigas (usadas); isto pode causar rompimento.

Limpeza e substituição do filtro de ar

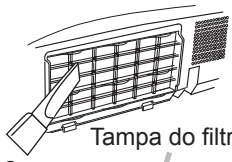
A unidade de filtro de ar deste projector consiste de uma cobertura do filtro, dois tipos de filtro, e uma estrutura do filtro. O novo sistema de grandes filtros duplos é esperado ter uma maior duração. No entanto, por favor inspeccione e limpe-os periodicamente para manter a ventilação necessária para o normal funcionamento do projector. Quando os indicadores ou uma mensagem o alertarem para a limpeza do filtro de ar, haja em conformidade logo que possível. Substitua os filtros quando estes se encontrarem danificados ou demasiadamente sujos. Para obter filtros novos, contacte o seu representante e indique-lhe o seguinte número de tipo.

Número tipo: UX36761 (Conjunto de filtros)

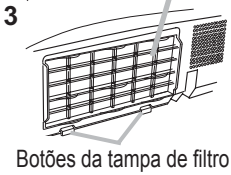
Ao substituir a lâmpada substitua o filtro de ar. Um filtro de ar de tipo especificado sairá junto com uma lâmpada de substituição para este projetor.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Use o aspirador na tampa de filtro e ao seu redor.
3. Pegue e puxe para cima os botões da tampa do filtro para o retirar.
4. Utilize um aspirador para a ventilação do filtro do projector.
5. Retire o filtro fino enquanto segura a tampa do filtro. Recomenda-se que deixe o filtro grosso na tampa do filtro.
6. Utilize um aspirador em ambos os lados do filtro fino enquanto o segura, para que não seja sugado. Utilize um aspirador para o interior da tampa do filtro, para limpar o filtro grosso. Se os filtros estiverem danificados ou muito sujos, substitua-os por novos.
7. Coloque o filtro fino no filtro grosso, rodando o lado da costura para cima.
8. Coloque a unidade de filtro de volta no projetor.

2

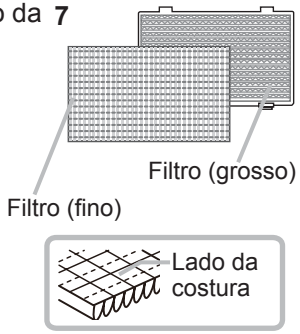


3



4

7



(continua na página seguinte)

Limpeza e substituição do filtro de ar (continuação)

9. Ligue o projetor e reajuste o tempo do filtro com o item TEMPO FILTRO no MENU FAC.

(1) Prima o botão **MENU** para exibir um menu.
(2) Direccione para TEMPO FILTRO com o botão ▼/▲ e depois prima ►. Aparece uma caixa de diálogo.
(3) Prima o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Executa o reajuste do tempo do filtro.

⚠**AVISO** ►Antes de cuidar do filtro de ar, certifique-se de que o cabo de alimentação não está ligado, e depois deixe o projector arrefecer o suficiente. ►Use somente o filtro de ar do tipo específico. Não use o projetor sem o filtro de ar ou tampa de filtro. Pode causar incêndio ou funcionamento précario no projetor. ►Limpe o filtro de ar periodicamente. Se o filtro de ar ficar entupido com sujeira ou similar, as temperaturas internas aumentam e pode causar incêndio, queimadura ou funcionamento precário do projetor.

NOTA • Substitua o filtro de ar quando estiver danificado ou muito sujo.
• Ao substituir a lâmpada do projetor substitui o filtro de ar. Um filtro de ar de tipo especificado vem com uma lâmpada de substituição para este projetor.
• Reajuste o tempo de filtro ao limpar ou substituir o filtro de para uma indicação adequada do filtro de ar.
• o projetor pode exibir a mensagem tal como “VERIFIQUE O FLUXO DE AR” ou desligue o projetor para evitar que o nível de temperatura interna aumente.

Outros cuidados

Interior do projetor

Para assegurar uso seguro de seu projetor limpe-o e inspeccione-o com seu fornecedor a cada ano.

Cuidados com a lente

Se a lente tiver um defeito, estiver suja ou obscurecida pode causar deterioração da qualidade de imagem. Tenha cuidado com a lente e observe seu manuseio.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Depois de verificar se o projetor resfriou adequadamente limpe levemente a lente com um tecido de limpeza de lente disponível no mercado. Não toque a lente directamente com sua mão.

Tratamento da cabine e controle remoto

Tratamento incorrecto pode ter efeito adverso, tais como descoloração, tinta descascada, etc.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Depois de verificar se o projetor está frio limpe levemente com gaze ou um pano suave.
   Se o projetor estiver muit sujo, limpe-o com um pano levemente úmido com limpador neutro ou água doce. Depois, passe um pano seco e suave.

⚠**AVISO** ►Antes de cuidar do aparelho verifique se o cabo de alimentação não está ligado e depois permita que o projetor resfrie suficientemente. O cuidado no estado de temperatura alta do projetor pode causar queimadura e/ou funcionamento precário ao projetor.
►Nunca tente reparar ou limpar a parte interna do projetor pessoalmente, uma vez que é perigoso.
►Evite molhar o projetor ou deixe cair líquido no projetor. Isto pode causar incêndio, choque eléctrico e/ou funcionamento precário ao projetor.
• Não coloque nada com água, limpadores ou produtos químicos próximo do projetor.
• Não use aerossol ou vaporizador.

⚠**PRECAUÇÃO** ►tenha o cuidado correcto com o projetor de acordo com o seguinte. Cuidado incorrecto pode causar não somente lesão, como também influência adversa tais como descoloração, descascar a tinta, etc.
►Não use limpadores ou produtos químicos do que estes especificados neste manual.
►Não faça polimento ou limpe com objectos duros.
NOTIFICAÇÃO ►Não toque directamente na superfície da objectiva.

Solução de problemas

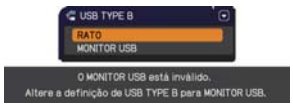
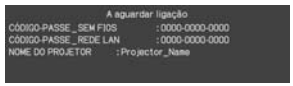
Se ocorrer uma operação anormal interrompa o uso do projetor imediatamente.

⚠**AVISO** ►Nunca use o projetor se operações anormais, tais como fumaça, som excessivo, embalagem, elementos ou cabos danificados, penentração de líquido ou corpo estranho, etc. devem ocorrer. Nestes casos, retire imediatamente a ficha da tomada de corrente eléctrica. Depois de verificar que a fumaça ou odor foi interrompido contacte seu fornecedor ou prestador de serviço.

Caso contrário, se ocorrer um problema com o projetor siga as verificações e recomendações recomendadas antes de solicitar reparo.
Se não resolver o problema contacte seu representante ou prestador de serviço. Saberá as condições de garantia que se aplicam.

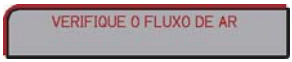
Mensagens relacionadas

Quando aparece alguma mensagem verifique o seu conteúdo e resolva de acordo com a tabela seguinte. Embora estas mensagems desaparecerão automaticamente em aproximadamente alguns minutos, reaparecerá a cada vez que ligar a alimentação.

Mensagem	Descrição
	Não existe sinal de entrada. Confirme a conexão de entrada de sinal e o estado da fonte de sinal.
	**A porta USB TYPE B é seleccionada como a fonte de entrada de imagens mesmo que RATO estiver seleccionado para USB TYPE B** (📖*54*). Seleccione MONITOR USB no diálogo para projectar a entrada de imagem na porta **USB TYPE B**. Neste caso, não pode utilizar a função simples de rato e teclado. Caso contrário, seleccione outra porta para entrada de imagens.
  	**O projector está a aguardar um ficheiro de imagem.** Verifique a ligação de hardware, definições no projector e definições relacionadas com a rede. A ligação de rede entre o projector e o PC pode ser desligada. Por favor, volte a ligá-las.
	A frequência horizontal ou vertical do sinal de entrada não está dentro da faixa especificada. Confirme as especificações para seu projetor ou da fonte de sinal.
	Entrada de sinal não apropriado. Por favor confirme as especificações do seu projector ou as especificações da fonte de sinal.

(continua na página seguinte)

Mensagens relacionadas (continuação)

Mensagem	Descrição
	**A temperatura interna está aumentando.** Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois de confirmar os itens seguintes, ligue-o novamente. • Se ocorrer bloqueio na abertura da passagem de ar? • o filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excedeu 35°C? • Se o projector for usado a uma altitude de cerca de 1600 m (5250 feet) ou superior, defina a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO para ELEVADA (📖*57*). Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.
	Tome o seguinte cuidado ao limpar o filtro de ar. Desligue imediatamente a alimentação e limpe e troque o filtro de ar mencionado na secção **Limpeza e substituição do filtro de ar** deste manual. Após de limpar ou trocar o filtro de ar reajuste o temporizador de filtro (📖*55, 95*).
	A operação do botão não está disponível.

Em relação às lâmpadas indicadoras

Quando a operação dos indicadores **LAMP**, **TEMP** e **POWER** diferirem do normal, verifique e resolva o problema de acordo com a tabela seguinte.

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descrição
Iluminação em **Laranja**	**Desligado**	**Desligado**	**O projetor está no estado em espera.** Consulte a secção “Ligar/desligar”.
Cintilar em ***Verde***	**Desligado**	**Desligado**	**O projetor está aquecendo.** A aguardar.
Iluminação em **Verde**	**Desligado**	**Desligado**	**O projetor está no estado ligado.** As operações ordinárias podem ser executadas.
Cintilar em ***Laranja***	**Desligado**	**Desligado**	**O projetor esta resfriando.** A aguardar.
Cintilar em ***Vermelho***	(opcional)	(opcional)	**O projetor esta resfriando. Um erro foi detectado.** Aguarde até que o indicador **POWER** termina de cintilar e depois execute a medida correcta com as descrições do item abaixo.
Cintilar em ***Vermelho*** *ou* iluminação em **Vermelho**	Iluminação em **Vermelho**	**Desligado**	**A lâmpada não acende e existe a possibilidade de que a parte interior ficou aquecida.** Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projetor tenha resfriado o suficiente confirme os itens seguintes e depois ligue-o novamente. • Existe um bloqueio da abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excede 35°C? Se a mesma indicação for exibida depois da solução mude a lâmpada mencionada na secção **Substituir a lâmpada**.
Cintilar em ***Vermelho*** *ou* iluminação em **Vermelho**	*Cintilar em* ***Vermelho***	**Desligado**	**A tampa da lâmpada não foi fixada correctamente.** Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 45 minutos. Depois que o projetor resfriar confirme o estado de anexação da tampa da lâmpada. Depois de fazer qualquer manutenção ligue o aparelho novamente. Se a mesma indicação for mostrada depois do reparo contacte seu fornecedor ou assistência técnica.
Cintilar em ***Vermelho*** *ou* iluminação em **Vermelho**	**Desligado**	*Cintilar em* ***Vermelho***	**A ventoinha de resfriamento não está operando.** Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projetor tiver resfriado o suficiente confirme se não tem nenhum corpo estranho dentro da ventoinha, etc e depois ligue o aparelho novamente. Se a mesma indicação for exibida depois que a solução foi feita contacte seu fornecedor ou operador de serviço.

(continua na página seguinte)

Em relação às lâmpadas indicadoras (continuação)

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descrição
Cintilar em ***Vermelho*** *ou* iluminação em **Vermelho**	**Desligado**	Iluminação em Vermelho	**Existe a possibilidade de que a parte interior esteja quente.** Desligue a alimentação e permita que o projetor resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projetor tenha resfriado o suficiente confirme os itens seguintes e depois ligue-o novamente. • Existe um bloqueio da abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excede 35°C? • Se o projector for usado a uma altitude de cerca de 1600 m (5250 feet) ou superior, defina a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO para ELEVADA (📖57). Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.
Iluminação em **Verde**	Cintila simultaneamente EN ***Vermelho***		**É hora de limpar o filtro de ar.** Desligue imediatamente a alimentação e limpe ou troque o filtro de ar mencionado na secção **Limpeza e substituição do filtro de ar** deste manual. Depois de limpar ou trocar o filtro de ar reajuste o temporizador de filtro. Depois da solução reajuste a alimentação para LIGADO.
Iluminação em **Verde**	Cintila alternadamente em ***Vermelho***		**Existe a possibilidade de que a parte interior esteja fria.** Use a unidade dentro dos parâmetros de temperatura de uso (5°C a 35°C). Depois do tratamento reajuste a alimentação para LIGADO.
intermitência a ***Verde*** durante aprox. 3 segundos	**Desligado**	**Desligado**	**No mínimo 1 tarefa Power ON é poupada ao projetor.** Por favor reporte-se á seção **3.1.7 Definições programação** do **Guia de Rede.**

NOTA • Quando sobreaquecer a parte interna, por questões de segurança, o projetor será automaticamente fechado e a lâmpada do indicador será desligada. Em tal caso, desligue o cabo de alimentação e aguarde pelo menos 45 minutos. Depois que o projetor resfriar adequadamente, confirme o estado anexo da lâmpada e tampa da lâmpada e depois ligue-o novamente. Se o projector for usado a uma altitude de cerca de 1600 m (5250 feet) ou superior, defina a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO para ELEVADA (📖57). Caso contrário, defina para NORMAL.

Reajustar todas as configurações

Quando for difícil de corrigir algumas definições erradas a função AJUSTE FABR. do item SERVIÇO no menu OPCAO (62) pode reajustar todas as configurações (excepto definições como IDIOMA, TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, MENSG.FILTRO, SEGURANÇA e REDE) para a definição de fábrica. Certifique-se de que define a ALTITUDE depois de redefinir todas as definições (57).

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento

Sobre o fenômeno confundindo com defeito de máquina, verifique e resolva de acordo com a tabela seguinte.

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
O aparelho não liga.	**O cabo de alimentação não está conectado.** Conecte o cabo de alimentação correctamente.	15
	A fonte de alimentação principal foi interrompida durante a operação, tal como interrupção do fornecimento de energia (blackout), etc. Desconecte a ficha de alimentação da parede e permita que o projetor resfrie por pelo menos 10 minuto de depois ligue-o novamente.	15
	Ou não existe nenhuma lâmpada e/ou a tampa da lente ou não foram fixadas correctamente. Desconecte a ficha de alimentação da parede e permita que o projetor resfrie por pelo menos 45 minutos. Depois que o projetor resfriar adequadamente, confirme o estado anexo da lâmpada e tampa da lâmpada e depois ligue-o novamente.	93
Nem som nem imagem são emitidas.	**Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.** Conecte os cabos de áudio correctamente.	10 ~ 14
	A fonte de sinal não funciona correctamente. Defina correctamente o dispositivo de fonte de sinal ao mencionar o manual do dispositivo de fonte.	–
	As configurações de troca de entrada não correspondem. Seleccione o sinal de entrada e corrija as configurações.	21 ~ 23
	A função EM BRANCO para imagens e a função SILENCIAR para sons estão funcionando. AV MUDO pode estar activo. Consulte o item “O som não está nítido” e “Nenhuma imagem é exibida” na página seguinte para desligar as funções SILENCIAR e EM BRANCO.	28, 57, 103

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
O som não está nítido.	**Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.** Conecte os cabos de áudio correctamente.	10 ~ 14
	A função SILENCIAR está funcionando. Restaure o som premindo o botão **MUTE** ou **VOLUME+/-** no controle remoto.	21
	O volume é ajustado num nível muito baixo. Ajsute o volume num nível mais alto com a função de menu ou no controle remoto.	21, 46
	a configuração FONTE ÁUDIO/ALTO-FALANTE não está correcta. Defina correctamente FONTE ÁUDIO/ALTO-FALANTE no menu AUDIO.	46
	O modo seleccionado para HDMI AUDIO não é adequado. Verifique cada um dos dois modos fornecidos e seleccione o mais adequado para o seu dispositivo de áudio HDMI™.	46
	O botão Sound ou a caixa de verificação estão desactivados. Se tiver seleccionado **USB TYPE B**, remova a marca de verificação da caixa de verificação Sound na janela Options de “LiveViewer Lite for USB”. Se tiver seleccionado **LAN**, remova a marca de verificação da caixa de verificação Sound no menu Option de “LiveViewer”.	92
Nenhuma imagem é exibida.	**A tampa da lente foi anexada.** Remova a tampa da lente.	4, 20
	Os cabos de sinais não estão conectados corretamente. Conecte os cabos de áudio correctamente.	10 ~ 14
	O brilho foi ajustado num nível extremamente baixo. Ajuste BRILHO para um nível mais alto com a função de menu.	33
	O computador não pode detectar o projetor como um monitor tipo ligar e reproduzir. Verifique se o computador pode detectar um monitor tipo ligar e reproduzir com outro do mesmo tipo.	10
	O ecrã EM BRANCO é exibido. Prima o botão **BLANK** no controle remoto.	28
	A porta USB TYPE B é seleccionada como a fonte de entrada de imagens mesmo que RATO estiver seleccionado para USB TYPE B. Seleccione MONITOR USB para USB TYPE B no menu OPCAO para projectar a entrada de imagem na porta. Caso contrário, seleccione outra porta para entrada de imagens.	54

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
Nenhuma imagem é exibida. (continuação)	**O projector não reconhece o dispositivo de armazenamento USB introduzido na porta USB TYPE A.** Utilize primeiro a função REMOVER USB, remova o dispositivo de armazenamento USB e, de seguida, introduza-o novamente na porta. BAntes de retirar o dispositivo de armazenamento USB, certifique-se de que utiliza a função REMOVER USB no ecrã de miniaturas, que aparece quando a porta **USB TYPE A** está seleccionada como a fonte de entrada.	12, 83
O ecrã de vídeo congela.	**A função PARADA está funcionando.** Prima o botão **FREEZE** par restaurar o ecrã para o normal.	28
As cores desapareceram - ou o tom de cor é precário.	**As definições de cor não foram correctamente ajustadas.** execute os ajustes de imagem ao alterar TEMP COR, COR, MATIZ e/ou ESP COR com as funções de menu.	34, 39
	Configuração de ESP COR não é adequado. Altere a configuração ESP COR para AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 ou REC601.	39
As imagens aparecem escura.	**O brilho e/ou o contraste são ajustados para um nível extremamente baixo.** Ajuste BRILHO e/o CONTRASTE para um nível mais alto com a função de menu.	33
	O projector está a funcionar no modo Eco. Defina MODO ECO para NORMAL e defina MODO ECO AUTO para DESLIGAR, no menu AJUSTE.	44
	A lâmpada está atingindo seu ciclo de vida útil. Substitui a lâmpada.	93, 94
As imagens aparecem nebulosas.	**Ou o foco e/ou as configurações de fase horizontal não foram correctamente ajustadas.** Ajuste o foco com o anel de foco e/ou FASE H com a função de menu.	24, 38
	A lente está suja ou enevoada. Limpe a lente de acordo com a secção **Cuidados com a lente**.	97

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
Qualquer tipo de degradação da imagem como p. ex. imagem tremida ou com riscos.	**Quando o projector está a funcionar no modo Eco, a imagem pode ficar tremida.** Defina MODO ECO para NORMAL e defina MODO ECO AUTO para DESLIGAR, no menu AJUSTE.	44
	A proporção SOBREEXPL. é demasiado grande. Ajuste uma definição menor da SOBREEXPL. no menu IMAGEM.	36
	RED.INT.VÍ em excesso. Altere a definição de RED.INT.VÍ no menu ENTRD.	39
	A função BLOQ EST não funciona com o sinal de entrada actual. Defina BLOQ EST no menu ENTRD para DESLIGAR.	41
O som ou imagem de vídeo é instável ou a saída dos mesmos é intermitente.	**Quando a porta LAN ou USB TYPE B está seleccionada, algumas partes da saída podem estar em falta devido ao atraso do processamento de sinal.** Mude o sinal ou use outra porta.	22, 46
O computador ligado à porta **USB TYPE B** do projecto não arranca.	**O computador não consegue arrancar com a configuração actual de hardware.** Desligue o cabo USB do computador e depois volte a ligá-lo depois de arrancar o computador.	12
RS-232C não funciona.	**A função ECONOMIA está a ser utilizada.** Seleccione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	45
	O TIPO COMUNICAÇÃO para a porta CONTROL é definido através da PONTE REDE. Seleccione DESLIGAR para o item TIPO COMUNICAÇÃO no menu OPCAO - SERVIÇO - COMUNICAÇÃO.	59
A função PONTE REDE não funciona.	**A função PONTE REDE está desligada.** Seleccione PONTE REDE para o item TIPO COMUNICAÇÃO no menu OPCAO - SERVIÇO - COMUNICAÇÃO.	59
Rede não funciona.	**A função ECONOMIA está a ser utilizada.** Seleccione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	45
	O mesmo endereço de rede está definido para ambas as LAN sem fios e com fios. Altere o endereço a definição de endereço de rede para a LAN sem fios e com fios.	63, 68

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
A função de programação não funciona.	**A função ECONOMIA está a ser utilizada.** Seleccione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	45
	O relógio interno foi reajustado. Sempre que desligar o projector no modo ECONOMIA ou a alimentação de CA, a data e hora actuais são reajustadas. Verifique a definição DATA E HORA para DEFINIÇÃO SEM FIOS ou DEFINIÇÃO REDE LAN no menu REDE.	65, 69
Quando o projector está ligado a uma LAN com fios, este liga-se e desliga-se da forma descrita abaixo. Desliga ↓ O indicador **POWER** fica intermitente, piscando algumas vezes em laranja ↓ Entra no modo de espera	**Desconecte o cabo LAN e verifique se o projector está a funcionar correctamente.** Se este fenómeno ocorrer após a conexão à rede, pode existir uma ponte entre dois concentradores de comutação de Ethernet na rede, como se explica a seguir. - Existem dois ou mais concentradores de comutação de Ethernet numa rede. - Dois dos concentradores estão conectados duplamente por cabos LAN. - Esta conexão dupla forma uma ponte entre os dois concentradores. Essa ponte pode provocar um efeito adverso no projector, bem como nos outros dispositivos de rede. Verifique a ligação de rede e remova a ponte desconectando os cabos LAN para ficar apenas um cabo de conexão entre os dois concentradores.	–

NOTA • Embora apareça pontos escuros neste ecra, isto é uma característica exclusiva de ecrãs de cristais líquido e não constitui ou implique em defeito de máquina.

Especificações

Consulte a secção **Especificações** nas **Instruções do proprietário (concisas)**.

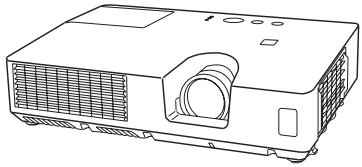
Contrato de licença do utilizador final para o software do projector

• Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software.
• Certifique-se de lê “Contrato de licença do utilizador final para o software do projector” que é um documento separado.

Projector

CP-X2021WN/CP-X2521WN/ CP-X3021WN

Instruções do proprietário (detalhadas) Guia de Rede



Obrigado pela compra deste produto.
Este manual pretende explicar unicamente o funcionamento da Rede. Para a utilização correcta deste produto, consulte este manual e os outros manuais para este produto.

⚠**AVISO** ►Antes de usar este produto não deixe de ler o manual fornecido. Depois de ler este manual guarde-o num local seguro para referência futura.

Funcionalidades

Este projector tem a função de rede que fornece as seguintes características principais.

- ✓ **Apresentação em Rede**: permite ao projector projectar imagens de Computador transmitidas através de uma rede. (📖*15*)
- ✓ **Controlo de Internet**: permite monitorizar e controlar o projector através de uma rede a partir de um Computador. (📖*16*)
- ✓ **Minha Imagem**: permite ao projector guardar até quatro imagens estáticas e projectá-las. (📖*50*)
- ✓ **Mensageiro**: permite ao projector apresentar texto enviado a partir de um Computador através de uma rede. (📖*51*)
- ✓ **Ponte de Rede**: permite controlar um dispositivo externo através do projector a partir de um computador. (📖*52*)

NOTA • A informação neste manual está sujeita a alteração sem aviso prévio.
• O fabricante não assume nenhuma responsabilidade por quaisquer erros ou omissões neste manual.
• É proibido reproduzir, transmitir ou copiar este documento, total ou parcialmente, sem autorização prévia por escrito.

Reconhecimento de marca registada

- Microsoft®, Internet Explorer®, Windows®, Windows Vista® e Aero® são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.
- Adobe® e Flash® são marcas comerciais registadas da Adobe Systems Incorporated.
- Pentium® é uma marca comercial registada da Intel Corporation.
- JavaScript® é uma marca comercial registada da Sun Microsystems, Inc.
- HDMI, o logótipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da HDMI Licensing LLC. nos Estados Unidos e outros países.
- Crestron®, Crestron e-Control®, e-Control®, Crestron RoomView® e RoomView™ são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Crestron Electronics, Inc. nos Estados Unidos e outros países.
- A marca registada PJLink é uma marca com pedido para os direitos de marca registada no Japão, Estados Unidos da América e outros países e zonas.

Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários.

Conteúdo

Precaução 4

1. Conexão com a rede 5

1.1 Requisitos do sistema 5

1.1.1 Preparação de equipamento necessário 5

1.1.2 Requisitos de hardware e software para Computador 5

1.2 Conexão rápida 6

1.3 Definição manual da conexão de rede - LAN com fio - 7

1.3.1 Conexão com equipamentos 7

1.3.2 Configurações de rede 7

1.3.3 Configurações “Opções da internet” 10

1.4 Configuração manual de conexão de rede - LAN sem fio - 11

1.4.1 Preparação para a conexão LAN sem fio 11

1.4.2 Configuração de conexão LAN sem fio 12

2. Apresentação em Rede 15

3. Controlo via internet 16

3.1 Controlo Web do Projector 17

3.1.1 Registar-se 17

3.1.2 Informação rede 18

3.1.3 Definições rede 19

3.1.4 Definições porta 22

3.1.5 Definições correio 24

3.1.6 Definições alerta 25

3.1.7 Definições programação 27

3.1.8 Definições data/hora 30

3.1.9 Definições segurança 32

3.1.10 Controlo projector 33

3.1.11 Telecomando 39

3.1.12 Estado projector 40

3.1.13 Reiniciar rede 41

3.2 Crestron e-Control® 42

3.2.1 Janela Main 43

3.2.2 Janela Tools 45

3.2.3 Janela Info 47

3.2.4 Janela Help Desk 48

3.2.5 Alerta de Emergência 49

4. Função Minha Imagem 50

5. Função Mensageiro 51

6. Função Ponte de Rede 52
6.1 Ligar dispositivos 52
6.2 Configuração da comunicação 53
6.3 Porta de comunicação 53
6.4 Método de transmissão 54
6.4.1 HALF-DUPLEX 54
6.4.2 FULL-DUPLEX 55
7. Outras funções 56
7.1 Alertas de e-mails 56
7.2 Gestão de projector com o SNMP 58
7.3 Programação de evento 59
7.4 Controlo de comando através da rede 62
7.5 Crestron RoomView® 67
8. Solução de problemas 68
9. Especificações 69
10. Garantia e serviço pós venda 70

Precaução

Para usar a função de rede sem fios deste projector é necessário o adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção. Para precauções em conformidade com as normas e as leis, consulte os documentos que são fornecidos com o adaptador.

[Restrição na conexão e desconexão do adaptador USB sem fios]

Antes de inserir ou remover o adaptador USB sem fios do projector, desligue a alimentação do projector e remova a ficha do cabo de alimentação da tomada. Não toque no adaptador USB sem fios que está ligado ao projector enquanto este estiver a receber alimentação de CA.

Não use qualquer cabo ou dispositivo de extensão quando ligar o adaptador ao projector.

[Precauções de segurança quando usa uma LAN sem fios]

Recomenda-se que as definições de segurança, como SSID e CODIFICAÇÃO, sejam especificadas quando se usa uma comunicação LAN sem fios. Se as definições de segurança não forem especificadas, os conteúdos podem ser interceptados ou pode ocorrer um acesso não autorizado ao sistema. Para mais detalhes sobre definições de segurança de LAN, consulte o menu **3.1 Controlo Web do Projector** ou 🕮**Menu REDE** no **Guia de Utilização**.

⚠**PRECAUÇÃO** ►O IEEE802.11b/g/n adaptador USB sem fios opcional usa uma banda de frequência rádio de 2,4 GHz. Não necessita de licença áudio para usar o adaptador, mas deverá ter em consideração o seguinte:

- NÃO USE O APARELHO PRÓXIMO DOS ITENS SEGUINTES!
  - Forno microondas
  - Dispositivos médico ou científico e industrial
  - Estações de rádio de baixa potência?
  - Proximidade de estações de rádio.

  Usar o adaptador USB sem fios perto do acima indicado pode causar interferências de rádio, que poderiam resultar numa diminuição ou interrupção da velocidade de transmissão, ou até mesmo causar um mau funcionamento de dispositivos como “pacemakers”.
- Dependendo do local onde o adaptador USB sem fios é usado, podem ocorrer interferências de ondas rádio, que podem resultar numa diminuição da velocidade de transmissão ou numa interrupção na comunicação. Tenha, especialmente, em consideração o facto de que usar o adaptador USB sem fios em locais onde exista aço reforçado, outros tipos de metais ou betão provavelmente irá causar interferências de ondas de rádio.
- Canais disponíveis

  O adaptador USB sem fios usa uma banda de frequência de rádio de 2,4 GHz, mas dependendo do país ou da região onde se encontra, os canais que poderá usar podem ser limitados. Consulte o seu representante para mais informações sobre os canais que pode usar.
- Levar o adaptador USB sem fios opcional para fora do país ou da região onde mora e usá-lo nesse local poderá constituir uma violação das leis de rádio desse país ou região.

1. Conexão com a rede

1.1 Requisitos do sistema

1.1.1 Preparação de equipamento necessário

Os seguintes equipamentos são necessários para conectar o projector no seu Computador através da rede.

■ **Comum** O projector: 1 unidade, Computador : no mínimo 1 conjunto

■ **Dependendo de como pretende ligar**

1) Para conexão com fio ***1***
   Cabo LAN (CAT-5 ou superior): 1 peça
2) Para conexão sem fio ***2***
   - Lateral do projector
     IEEE802.11b/g/n Adaptador USB sem fios (opção : USB-WL-11N) : 1 unidade
   - Lado de computador
     Equipamento LAN sem fio IEEE 802,11 b/g/n: 1 unidade para cada ***3***

1: O sistema para a utilização da função de rede do projector requer um ambiente de comunicação em conformidade com 100Base-TX ou 10Base-T.

2: Um ponto de acesso é necessário quando usar a conexão LAN como o modo Infrastructure.

3: Dependendo do tipo de dispositivo de rede sem fios e do computador que estiver a usar, o projector pode não conseguir comunicar correctamente com o seu computador, mesmo que o computador esteja equipado com uma função LAN sem fios integrada. Para eliminar problemas de comunicação use um dispositivo de rede sem fio certificado Wi-Fi.

1.1.2 Requisitos de hardware e software para Computador

Para ligar o seu computador ao projector e usar a função de rede do projector, o seu computador tem de cumprir os requisitos seguintes.

✓ **SO**: Um dos seguintes.
Windows ® XP Home Edition /Professional Edition (apenas versão de 32 bits)
Windows Vista ® Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise (apenas versão de 32 bits)
Windows ® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Professional /Ultimate / Enterprise (apenas versão de 32 bits)

✓ **CPU**: Pentium 4 (2,8 GHz ou superior)

✓ **Placa gráfica**: 16 bits, XGA ou superior
* Quando utilizar o “LiveViewer”, é recomendado que a resolução do ecrã do Computador seja definida para 1024 x 768.

✓ **Memória**: 512 MB ou superior

✓ **Espaço do disco rígido**: 100 MB ou mais alto

✓ **Navegador de internet**: Internet Explorer® 6.0 ou mais alto

✓ **Drive de CD-ROM**

1.1 Requisitos do sistema (continuação)

NOTA • O controlo de comunicação da rede é desactivado enquanto o projector estiver no modo de espera se o item MODO ESPERA estiver definido para ECONOMIA. Por favor conecte a rede de comunicação do projector depois de colocar o MODO ESPERA para NORMAL. (🕮**Menu AJUSTE** no **Guia de Utilização**)
• Pode obter a versão mais recente das aplicações para as funções de rede do projector e a informação mais recente sobre este produto a partir da página Web da Hitachi, (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com).

1.2 Conexão rápida

"Live Viewer" oferece uma conexão rápida e simples com a sua rede.
Quando usar a função de rede, recomenda-se que instale o "LiveViewer" no seu computador. Para mais detalhes, consulte o manual do "LiveViewer".

Se não pretende usar "Live Viewer" ou não pode usá-lo por alguma razão, continue com a configuração manual, o item 1.3 para a LAN com fio (🕮***7***) e o item 1.4 para a LAN sem fio. (🕮***11***)

1.3 Definição manual da conexão de rede - LAN com fio -

Esta secção explica como configurá-la manualmente.

1.3.1 Conexão com equipamentos

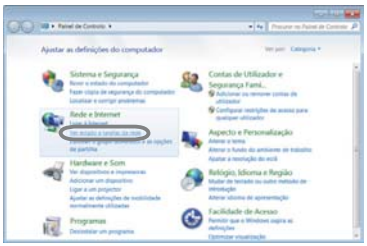
Ligue o projector e o computador com um cabo LAN.
* Antes de conectar uma rede existente contacte o adminstrador de rede.

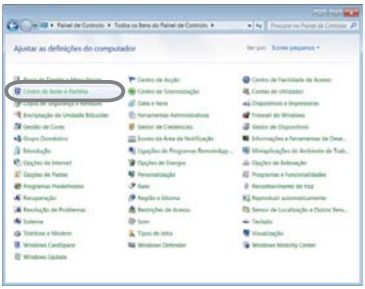
De seguida, verifique as seguintes definições do computador.

1.3.2 Configurações de rede

Isto é uma explicação das configurações de conexão com a rede para o Windows® 7 e o Internet Explorer.

1) Registe-se no Windows® 7 como administrador. Administrador é a conta que pode aceder a todas as funções.
2) Abra o “Painel de Controlo” do menu “Iniciar”.
3) Abra “Ver estado e tarefas da rede” no “Rede e Internet”.
   Com os ícones exibidos na janela “Painel de Controlo”, clique em “Centro de Rede e Partilha”.



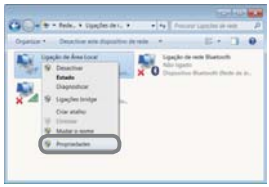


4) Clique em “Alterar definições da placa” no menu do lado esquerdo da janela “Centro de Rede e Partilha”.

(continua na página seguinte)

1.3 Definição manual da conexão de rede - LAN com fio - (continuação)

5) Clique com o botão direito do rato em “Ligação de Área Local” para abrir o menu e seleccione “Propriedades”.



6) Seleccione “Protocolo IP Versão 4 (TCP/IPv4)” e clique em [Propriedades].

7) Seleccione “Utilizar o seguinte endereço IP” e configure Endereço IP, Máscara de sub-rede e Gateway predefinido do computador em conformidade. Se existir um servidor DHCP na rede, pode seleccionar “Obter um endereço IP automaticamente” e o Endereço IP será atribuído automaticamente.
Depois de completar a definição, clique em [OK] para fechar a janela.

(continua na página seguinte)

1.3 Definição manual da conexão de rede - LAN com fio - (continuação)

[Sobre o endereço IP]

■ Configurar manualmente

A parte do endereço de Rede da definição do endereço de IP no seu computador deve ser igual à definição no projector. Do mesmo modo, a totalidade do endereço de IP no computador não pode coincidir com o de outros dispositivos na mesma rede, incluindo o projector.

Por exemplo

As definições do projector são as seguintes.

Endereço IP: 192.168.1.254
Máscara de subrede: 255.255.255.0
(Endereço de rede: 192.168.1 neste caso)

Por conseguinte, especifique o endereço de IP do computador da forma seguinte.

Endereço IP: 192.168.1.xxx (xxx shows decimal number.)
Máscara de subrede: 255.255.255.0
(Endereço de rede: 192.168.1 neste caso)

Seleccione de 1 a 254 para “xxx” não duplicar com quaisquer outros equipamentos.

Neste caso, visto que o endereço de IP do projector é “192.168.1.254”, especifique uma definição entre 1 e 253 para o computador.

NOTA • “0.0.0.0” não pode ser definido para o endereço IP.
• O endereço IP do projector pode ser alterado usando o utilitário de configuração através do navegador de internet. (🕮*21*)
• Se o projector e o computador existirem na mesma rede (ou seja, mesmo endereço de rede), pode deixar o campo do ponto de acesso predefinido em branco.
• Quando o projector e o computador existem em redes diferentes, o ponto de acesso predefinido deve ser definido. Contacte o administrador de rede para obter detalhes.

■ Configurar automaticamente

Quando existe um servidor DHCP na rede ligada, é possível atribuir um endereço de IP ao projector e ao computador automaticamente.

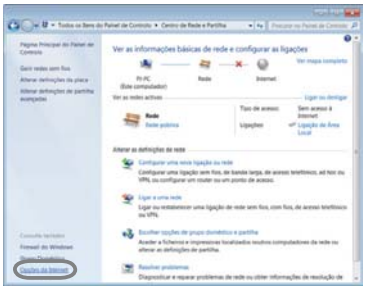
* DHCP é a abreviação para “Dynamic Host Configuration Protocol” e tem a função de fornecer a configuração para a rede como o endereço IP do servidor para o cliente. Um servidor que tem a função DHCP é chamado de servidor DHCP.

(continua na página seguinte)

1.3 Definição manual da conexão de rede - LAN com fio - (continuação)

1.3.3 Configurações “Opções da internet”

1) Clique em “Opções da Internet” na janela “Centro de Rede e Partilha” para abrir a janela “Propriedades de Internet”.



2) Clique no separador “Ligações” e depois clique no botão [Definições de LAN] para abrir as “Definições de rede local”.

3) Desmarque todas as caixas da janela “Definições de rede local”.
Depois de completar a definição, clique em [OK] para fechar a janela.

1.4 Configuração manual de conexão de rede - LAN sem fio -

Usando o adaptador USB sem fios (opção) indicado no projector permite que o projector e o computador comuniquem no modo Ad-Hoc e no modo Infra-estrutura. Esta secção é indicada para explicar como configurar a conexão LAN sem fio manualmente.

1.4.1 Preparação para a conexão LAN sem fio

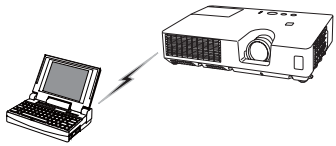


Fig. 1.4.1.a Sem comunicação com o ponto de acesso (Ad-Hoc)

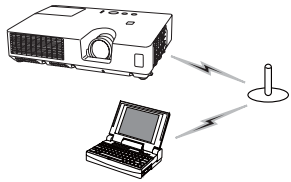


Fig. 1.4.1.b Com comunicação com o ponto de acesso (Infrastructure)

* Ad-Hoc é um dos métodos de comunicação LAN sem fio com ponto de acesso para comunicar-se.
* Infrastructure é um dos métodos de comunicação LAN sem fio com ponto de acesso para comunicar-se.? Se usar vários equipamentos este modo é considerado eficiente.
  Se comunicar com a rede existente contacte seu administrador de rede.

Primeiro, insira o adaptador USB sem fios na porta **USB TYPE A**. (🕮 **Ligar os seus dispositivos** no **Guia de Utilização**)
Depois, defina o computador para a comunicação sem fios.
Se o computador tiver um dispositivo LAN sem fios IEEE802.11b/g/n integrado, active-o e desactive outras ligações de rede. Se o computador não tiver um dispositivo LAN sem fios integrado, ligue um dispositivo LAN sem fios IEEE802.11b/g/n e instale o controlador do dispositivo. (Para mais detalhes, consulte o guia do utilizador do computador e do dispositivo LAN sem fios.)

1.4 Configuração manual de conexão de rede - LAN sem fio - (continuação)

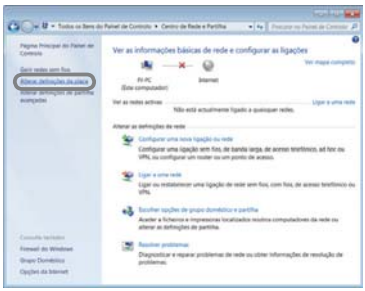
1.4.2 Configuração de conexão LAN sem fio

Usar a utilitário LAN sem fio para Windows® 7 padrão.
Configurações LAN sem fio para o projector conforme a seguir.

Controlo de conexão	: Ad-Hoc
SSID	: wireless
Canal	: 1
Taxa de encriptação	: Nenhuma
Endereço IP	: 192.168.10.254

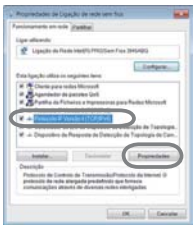
* Pode alterar estas definições através de um navegador Web no seu computador ou a partir do menu do projector. Consulte o item ***3.1.3 Configurações de rede*** (*20*) ou **Menu REDE** no **Guia de Utilização**.

1) Seleccione “Alterar definições da placa” no menu do lado esquerdo da janela “Centro de Rede e Partilha”.



2) Clique com o botão direito do rato em “Ligação de rede sem fios” para abrir o menu e seleccione “Propriedades”.

3) Seleccione “Protocolo IP Versão 4 (TCP/IPv4)” e clique em [Propriedades].



(continua na página seguinte)

1.4 Configuração manual de conexão de rede - LAN sem fio - (continuação)

4) Seleccione “Utilizar o seguinte endereço IP” e configure Endereço IP, Máscara de sub-rede e Gateway predefinido do computador em conformidade.
Depois de completar a definição, clique em [OK] para fechar a janela.

[Sobre o endereço IP]

A parte do endereço de Rede da definição do endereço de IP no seu computador deve ser igual à definição no projector. Do mesmo modo, a totalidade do endereço de IP no computador não pode coincidir com o de outros dispositivos na mesma rede, incluindo o projector.

Por exemplo

As definições do projector são as seguintes.

Endereço IP: 192.168.10.254
Máscara de subrede: 255.255.255.0
(Endereço de rede: 192.168.10 neste caso)

Por conseguinte, especifique o endereço de IP do computador da forma seguinte.

Endereço IP: 192.168.10.xxx (xxx shows decimal number.)
Máscara de subrede: 255.255.255.0
(Endereço de rede: 192.168.10 neste caso)

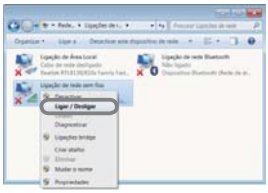
Seleccione de 1 a 254 para “xxx” não duplicar com quaisquer outros equipamentos.
Neste caso, visto que o endereço de IP do projector é “192.168.10.254”, especifique uma definição entre 1 e 253 para o computador.

NOTA • “0.0.0.0” não pode ser definido para o endereço IP.
• O endereço IP do projector pode ser alterado usando o utilitário de configuração através do navegador de internet. (📖*20*)
• Se o projector e o computador existirem na mesma rede (ou seja, mesmo endereço de rede), pode deixar o campo do ponto de acesso predefinido em branco.
• Quando o projector e o computador existem em redes diferentes, o ponto de acesso predefinido deve ser definido. Contacte o administrador de rede para obter detalhes.

(continua na página seguinte)

1.4 Configuração manual de conexão de rede - LAN sem fio - (continuação)

5) Clique com o botão direito do rato em “Ligação de rede sem fios” para abrir o menu e seleccione “Ligar / Desligar”.

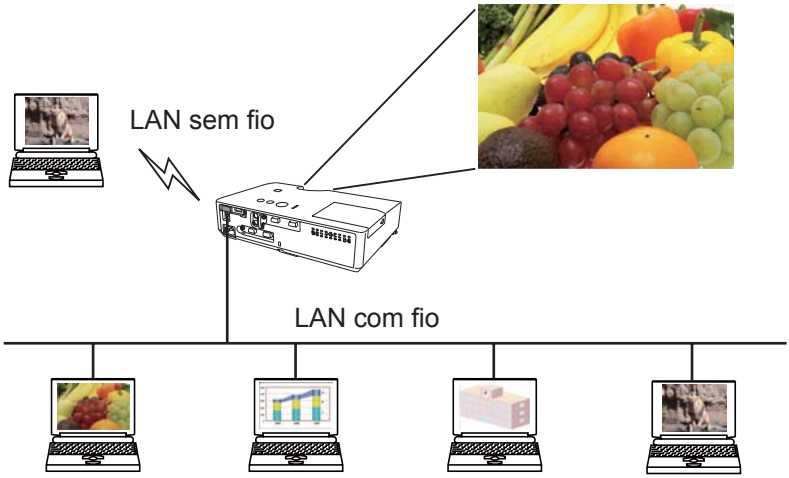


6) Nas redes sem fios disponíveis para ligação, seleccione a SSID do projector (definida para “wireless” por predefinição) e clique em [Ligar].
Se tiver activado a encriptação, será exibida uma janela a pedir-lhe que insira a chave de encriptação. Insira a chave predefinida.

7) Depois de estabelecida a ligação, “Ligado” aparecerá à direita da SSID.

2. Apresentação em Rede

O projector pode exibir ou reproduzir as imagens do monitor do computador e dados áudio que sejam transmitidos através da rede. Esta funcionalidade de Apresentação em Rede ajuda-o a efectuar suavemente as suas apresentações e realizar conferências.



Para usar a Apresentação de Rede, uma aplicação exclusiva, é necessário o "LiveViewer". Este pode ser instalado a partir do CD de aplicação fornecido. Também pode transferir a versão mais recente e informações importantes a partir da página Web da Hitachi, (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com). Para mais detalhes sobre a Apresentação de Rede e instruções de instalação do "LiveViewer", consulte o manual do "LiveViewer".

Para iniciar a Apresentação em Rede, seleccione a porta **LAN** como a fonte de entrada no projector e clique no botão Iniciar captura no "LiveViewer".

3. Controlo via internet

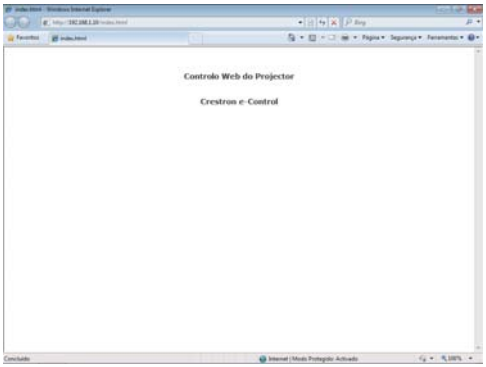
Pode ajustar ou con controlar o projector através de uma rede de um navegador via web de um Computador que está conectado na mesma rede.

NOTA • Use o Internet Explorer® 6.0 ou uma versão mais avançada.
• Se o JavaScript® for desactivado na sua configuração de navegador via web deve activar o JavaScript® para usar as páginas web do projector. Consulte os ficheiros de ajuda de seu navegador via web para obter detalhes de como activar JavaScript®.
• Recomenda-se que as as actualizações dos navegadores via internet sejam instaladas.
• Se forem transferidos dados através de LAN sem fios e com fios ao mesmo tempo, o projector pode não conseguir processar os dados correctamente.

Consulte o seguinte para configurar ou controlar o projector com o navegador de internet.
Certifique-se de que o seu computador e o seu projector estão ligados através da rede e, de seguida, inicie o navegador de Internet.
Introduza o endereço IP do projector na caixa de URL do navegador de Internet, conforme o exemplo abaixo e, de seguida, prima a tecla Enter ou o botão "➔".

Exemplo: Se o endereço IP do projector for definido para **192.168.1.10** :
Introduzir "**http://192.168.1.10/**" na barra de endereço do navegador de internet e prima a tecla Enter ou clique no botão "➔".

Se for inserido um URL correcto e o projector e o seu computador estiverem ligados à mesma rede correctamente, a janela de selecção, como se mostra à direita, será exibida.
Pode escolher usar o Controlo Web do Projector ou Crestron e-Control® como ferramenta para o controlo do projector. Clique num deles.
Para mais detalhes, consulte **3.1 Controlo Web do Projector** (📖*17*) ou **3.2 Crestron e-Control®** (📖*42*).

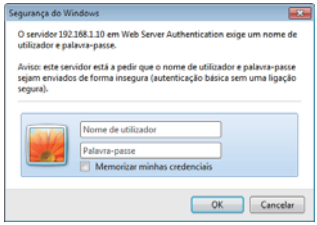


NOTA • Se **Crestron e-Control** nas **Definições rede** (📖*21*) estiver definido para Desligar, a janela de definição acima não aparece, mas a janela de Início de Sessão do Controlo Web do Projector é exibida.
• O Crestron e-Control® é criado usando o Flash®. Tem de instalar o Adobe® Flash® Player no seu computador para usar o Crestron e-Control®.

3.1 Controlo Web do Projector

3.1.1 Registar-se

Para usar a função Controlo Web do Projector, tem de iniciar sessão com o seu nome e palavra-chave.


Segurança do Windows
O servidor 192.168.1.10 em Web Server Authentication exige um nome de utilizador e palavra-passe.
Aviso: este servidor está a pedir que o nome de utilizador e palavra-passe sejam enviados de forma insegura (autenticação básica sem uma ligação segura).
Nome de utilizador
Palavra-passe
Memorizar minhas credenciais
OK
Cancelar

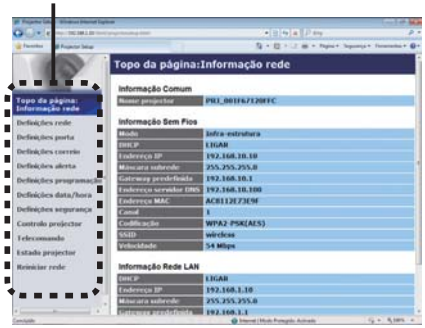
Janela de Início de Sessão

Abaixo encontram-se as predefinições para o nome de utilizador e palavra-chave.

Nome de utilizador	Palavra-chave
Administrator	<em branco>

Introduza o seu nome de utilizador e palavra-chave e, de seguida, clique em **[OK]**. Se iniciar sessão com sucesso, o ecrã abaixo será exibido.

Menu principal

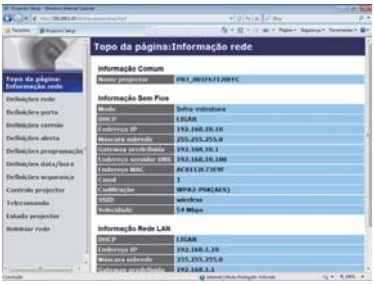


Clique na operação ou item de configuração pretendido no menu principal.

NOTA • The language used on the Projector Web Control screen is the same as that of the OSD on the projector. If you want to change it, you need to change the OSD language on the projector. (📖**Menu TELA** no **Guia de Utilização**)

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.2 Informação rede

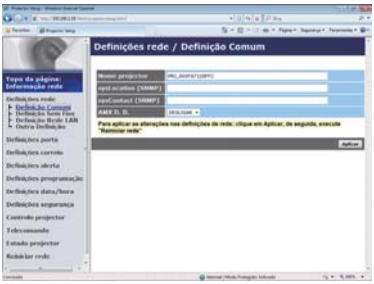


Exibe as configurações actuais da rede do projector.

Item		Descrição
Informação Comum		Exibe informação comum a LAN sem fios e com fios.
	Nome projector	Exibe as configurações do nome de projector.
Informação Sem Fios		Exibe as definições actuais de LAN sem fios.
	Modo	Exibe o modo de comunicação LAN sem fios.
	DHCP	Exibe a definição DHCP.
	Endereço IP	Exibe o endereço IP actual.
	Máscara subrede	Exibe a máscara de subrede.
	Gateway predefinida	Exibe o gateway padrão.
	Endereço servidor DNS	Exibe o endereço do servidor DNS.
	Endereço MAC	Exibe o endereço MAC.
	Canal	Exibe o canal usado para LAN sem fios.
	Codificação	Exibe a definição de encriptação de dados.
	SSID	Exibe a SSID usada pelo projector.
	Velocidade	Exibe a velocidade de transmissão de LAN sem fios actual.
Informação Rede LAN		Exibe as definições actuais de LAN com fios.
	DHCP	Exibe a definição DHCP.
	Endereço IP	Exibe o endereço IP actual.
	Máscara subrede	Exibe a máscara de subrede.
	Gateway predefinida	Exibe o gateway padrão.
	Endereço servidor DNS	Exibe o endereço do servidor DNS.
	Endereço MAC	Exibe o endereço MAC.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.3 Definições rede



Exibe e define as configurações de rede.

Item		Descrição
Definição Comum		Configura as definições comuns a LAN sem fios e com fios.
	Nome projector	Configura o nome do projector. O tamanho do nome do projector pode ter até 64 caracteres alfanuméricos. Somente os seguintes alfabetos, números e símbolos podem ser usados. !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ e espaço O nome do projector específico é pré-atribuído por defeito.
	sysLocation (SNMP)	Configura o local a ser mencionado ao usar o SNMP. O tamanho do syslocation pode ter até 255 caracteres alfanuméricos. Somente os números '0-9' e alfabeto 'a-z', 'A-Z' podem ser usados.
	sysContact (SNMP)	Configura a informação de contacto a ser mencionada ao usar o SNMP. O tamanho do sysContact pode ter até 255 caracteres alfanuméricos. Somente os números '0-9' e alfabeto 'a-z', 'A-Z' podem ser usados.
	AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Configura as definições do AMX Device Discovery para detectar o projector a partir dos controladores do AMX ligados à mesma rede. Para detalhes sobre o AMX Device Discovery, visite a página web AMX. URL: http://www.amx.com (a partir de Dezembro de 2010)

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

<table>
<tr><th colspan="4">Item</th><th>Descrição</th></tr>
<tr><td colspan="4">Definição Sem Fios</td><td>Configura as definições de LAN sem fios.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Modo</td><td>Seleccione “AD-HOC” ou “Infrastructure”.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Configuração IP</td><td>Configure as definições de rede.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">DHCP LIGADO</td><td>Activar DHCP.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">DHCP DESLIGADO</td><td>Desactivar DHCP.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>Endereço IP</td><td>Configura o endereço IP ao desactivar DHCP.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>Máscara subrede</td><td>Configura a máscara de subrede ao desactivar DHCP.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>Gateway predefinida</td><td>Configures the default gateway when DHCP is disabled.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">DNS Server Address</td><td>Configura o gateway padrão ao desactivar DHCP.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Canal</td><td>Seleccione, de “1” a “11”, um canal para usar no modo AD-HOC.
NOTA • Dependendo do país onde está os canais podem variar. Além disso, dependendo do país ou região onde estiver pode ser necessário usar um cartão de rede sem fio que confirme os padrões do país ou região respectivo.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Codificação</td><td>Seleccione um método de encriptação de dados.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Chave WEP</td><td>Insira a chave WEP.
Podem ser usados caracteres ASCII ou números hexadecimais durante a introdução da chave WEP.
O tamanho da chave é definido da forma seguinte, de acordo com os formatos de caracter e WEP.
<table>
<tr><th>Codificação</th><th>Caracteres ASCII</th><th>Números HEX</th></tr>
<tr><td>WEP 64bit</td><td>5 caracteres</td><td>10 caracteres</td></tr>
<tr><td>WEP 128bit</td><td>13 caracteres</td><td>26 caracteres</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">Palavra-chave WPA</td><td>Introduza palavra-chave WPA.
Número disponível de caracteres de entrada é 8 até 63.
Somente os seguintes alfabetos, números e símbolos podem ser usados.
!"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ e espaço</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">SSID</td><td>Seleccione um SSID da lista.
Se for necessário definir sua SSID exclusiva seleccione [Personalizado] depois defina suas SSID próprias regras abaixo.
O número máximo de caracteres de entrada é 32.
Somente os seguintes alfabetos, números e símbolos podem ser usados.
!"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ e espaço</td></tr>
</table>

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

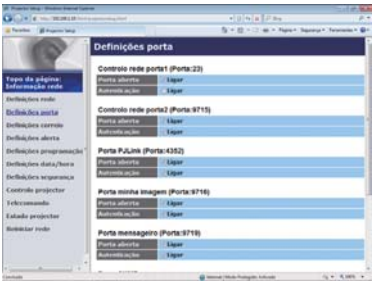
Item	Descrição
Definição Rede LAN	Configura as definições de LAN com fios.
Configuração IP	Configure as definições de rede.
DHCP LIGADO	Activar DHCP.
DHCP DESLIGADO	Desactivar DHCP.
Endereço IP	Configura o endereço IP ao desactivar DHCP.
Máscara subrede	Configura a máscara de subrede ao desactivar DHCP.
Gateway predefinida	Configura o gateway padrão ao desactivar DHCP.
Endereço servidor DNS	Configura o endereço de servidor DNS.
Outra Definição	Configura outras definições de rede.
Crestron e-Control	Define o uso ou não do Crestron e-Control®. Se escolher Desligar, a janela de Início de Sessão do Controlo Web do Projector será exibida e não será exibida uma janela de selecção no início do Controlo via internet.

Clique **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • As novas configurações são activadas depois de reiniciar a conexão com a rede. Ao alterar as configurações reinicie a conexão com a rede. Pode reiniciar a conexão com a rede ao clicar em **[Reiniciar rede]** no menu principal (🕮*41*).
• Se conectar o projector com uma rede existente consulte o administrador de rede antes de definir os endereços de servidor.
• A Chave WEP, Palavra-chave WPA e definições SSID não serão definidas se usar os caracteres inválidos.
• O projector não permite que uma LAN sem fios e uma LAN com fios sejam ligadas à mesma rede. Não defina o mesmo endereço de rede para ambas as LAN sem fios e com fios.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.4 Definições porta



Exibe e define as configurações da porta de comunicação.

Item	Descrição
Controlo rede porta1 (Porta:23)	Configura a porta1 de controlo de comando (Porta:23).
Porta aberta	Clique **[Ligar]** para usar a porta 23.
Autenticação	Clique **[Ligar]** quando a autenticação for necessária para esta porta.
Controlo rede porta2 (Porta:9715)	Configua a porta2 de controlo de comando (Porta:9715).
Porta aberta	Clique **[Ligar]** para usar a porta 9715.
Autenticação	Clique **[Ligar]** quando a autenticação for necessária para esta porta.
Porta PJLink ™ (Porta:4352)	Configura a porta PJLink ™ (Porta:4352).
Porta aberta	Clique em **[Ligar]** na caixa de verificação para usar a porta 4352.
Autenticação	Clique em **[Ligar]** na caixa de verificação quando é necessária autenticação para esta porta.
Porta minha imagem (Porta:9716)	Configura a porta Minha Imagem (Porta:9716).
Porta aberta	Clique em **[Ligar]** na caixa de verificação para usar a porta 9716.
Autenticação	Clique em **[Ligar]** na caixa de verificação quando é necessária autenticação para esta porta.
Porta mensageiro (Port:9719)	Configura a porta Mensageiro (Porta:9719).
Porta aberta	Clique em **[Ligar]** na caixa de verificação para usar a porta 9719.
Autenticação	Clique em **[Ligar]** na caixa de verificação quando é necessária autenticação para esta porta.

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Definições porta (continuação)

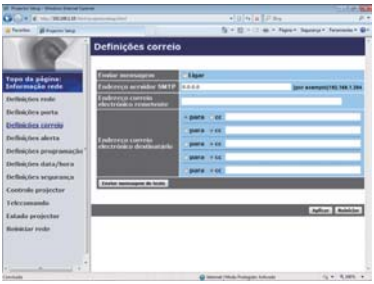
Item		Descrição
Porta SNMP		Configura a porta SNMP.
	Porta aberta	Clique **[Ligar]** para usar o SNMP.
	Endereço captura	Configura o destino da interrrupção SNMP no formato IP. • O endereço não permite somente o endereço IP, mas também o nome se o servidor DNS válido por configurado em **Definições rede**. O tamanho máximo de host ou nome de domínio é de até 255 caracteres.
	Transferir ficheiro MIB	Transfere um ficheiro MIB do projector.
Porta ponte rede		Configura o número de porta da Ponte rede.
	Porta ponte rede	Introduza o número de porta. Pode ser definido qualquer número entre 1024 e 65535, excepto para 41794, 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500, 4352. A predefinição é 9717.

Clique **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • As novas definições de configuração serão activadas após o restabelecimento da ligação à rede. Quando as definições de configuração são modificadas, a ligação à rede deve ser restabelecida. O restabelecimento da ligação à rede é efectuado ao clicar em **[Reiniciar rede]** no menu principal (📖*41*).

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.5 Definições correio



Exibe e configurar as definições de endereço de e-mail.

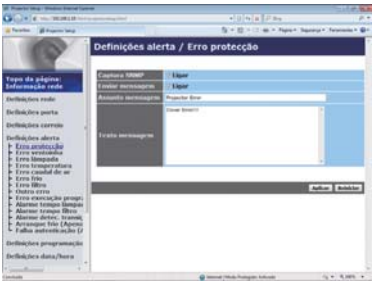
Item	Descrição
Enviar mensagem	Clique na caixa de selecção **[Ligar]** para usar a função de e-mail. Configure as condições para enviar o e-mail sob **Definições alerta**.
Endereço servidor SMTP	Configure o endereço de servidor de mensagem no formato IP. • O endereço não permite somente o endereço IP, mas também o nome se o servidor DNS válido por configurado em **Definições rede**. O tamanho máximo de host ou nome de domínio é de até 255 caracteres.
Endereço correio electrónico remetente	Configura o endereço de e-mail do rementente. O tamanho do endereço de e-mail do rementente pode ser de até 255 caracteres alfanuméricos.
Endereço correio electrónico destinatário	Configure o endereço de e-mail de até cinco recipientes. Pode especificar também **[para]** ou **[cc]** para cada endereço. O tamanho do endereço de e-mail do recipiente pode ser de até 255 caracteres alfanuméricos.

Clique **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • Pode confirmar se as configurações de mensagen funcionam correctamente com **[Enviar mensagem de teste]**. Active a configuração Enviar mensagem antes de clicar em **[Enviar mensagem de teste]**.
• Se conectar o projector com uma rede existente consulte o administrador de rede antes de definir os endereços de servidor.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.6 Definições alerta



Mostra e configura os itens dos alertas de falhas e avisos.

Item	Descrição
Erro protecção	A tampa da lâmpada não foi correctamente fixada.
Erro ventoinha	O ventilador de resfriamento não está funcionando.
Erro lâmpada	A lâmpada não acende e existe a possíbilidade de que a parte interna ficou quente.
Erro temperatura	Existe a possibilidade de que a parte interna esteja quente.
Erro caudal de ar	A temperatura interna está subindo.
Erro frio	Existe a possibilidade de que a parte interna esteja super resfriada.
Erro filtro	Tempo do filtro excedido.
Outro erro	Outro erro. Se exibir este erro contacte seu fornecedor.
Erro execução programação	Erro de execução de programação. (📖**27**)
Alarme tempo lâmpada	Configuração de alarme de tempo excedido da lâmpada.
Alarme tempo filtro	Configuração de alarme de tempo excedido do filtro.
Alarme detec. transição	Alarme de detector de transição. (📖**Menu SEGURANÇA** no **Guia de Utilização**)
Arranque frio	Quando o projector é alimentado, funciona como abaixo. • Se o MODO ESPERA estiver definido para NORMAL, o estado de energia do projector muda do estado de desligado para o estado de espera. • Se o MODO ESPERA estiver definido para ECONOMIA, o estado de energia do projector muda do estado de espera para o estado de ligado (a lâmpada acende-se). (📖**Menu AJUSTE** no **Guia de Utilização**)
Falha autenticação	O acesso SNMP é detectado da comunidade SNMP inválida.

Consulte o 📖**Solução de problemas** no **Guia de Utilização** para obter mais detalhes sobre falhas e erro de execução de programação.

3.1 Controlo Web do Projector - Definições alerta (continuação)

Os itens de alerta são mostrados abaixo.

Item	Descrição
Tempo alarme	Configure a hora para alertar. (Somente **Alarme tempo lâmpada** e **Alarme tempo filtro**.)
Captura SNMP	Clique **[Ligar]** para activar alertas de retenção de SNMP.
Enviar mensagem	Clique **[Ligar]** para activar os alertas de mensagem. (Excepto **Arranque frio** e **Falha autenticação**.)
Assunto mensagem	Configura a linha de assunto da mensagem a ser enviada. O tamanho do sysContact pode ter até 100 caracteres alfanuméricos. (Excepto **Arranque frio** e **Falha autenticação**.)
Texto mensagem	Configura o texto da mensagem a ser enviada. O comprimento do texto pode ser até 1024 caracteres alfanuméricos, mas se estiver a utilizar alguns dos caracteres especiais abaixo, o comprimento pode ser mais curto. Caracteres especiais " ' : & , % \ e espaço. (Excepto **Arranque frio** e **Falha autenticação**.)

Clique **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • A mensagem de erro do disparador de **Erro filtro** depende da configuração de MENSG.FILTRO no item SERVIÇO do Menu OPCAO que define o período até que a mensagem de filtro seja exibida no ecrã do projecjector screen. Quando o tempo de utilização do filtro exceder o tempo limite definido, ser-lhe-á enviado um e-mail. Nenhuma notificação será enviada por correio electrónico se MENSG.FILTRO estiver configurada para DESLIGAR. (📖**Menu OPCAO** no **Guia de Utilização**)
• O **Alarme tempo lâmpada** é definido como um limite para notificação por e-mail (lembrete) do tempo da lâmpada. Quando a hora da lâmpada exceder este limite que é configurado através da página de internete a mensagem será enviada.
• O **Alarme tempo filtro** é definido como um limite para a notificação de mensagem (lembrete) Tempo filtro. Quando a hora do filtro exceder o limite configurado na página da Internet, a mensagem será enviada.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.7 Definições programação

Exibe e define as configurações de programação.

Item	Descrição
Diário	Configura a programação diária.
Domingo	Configura a programação dominical.
Segunda	Configura a programação de segunda-feira.
Terça	Configura a programação de terça-feira.
Quarta	Configura a programação de quarta-feira.
Quinta	Configura a programação de quinta-feira.
Sexta	Configura a programação de sexta-feira.
Sábado	Configura a programação de sábado.
Data específica Nº 1	Configura programação da data específica (nº.1).
Data específica Nº 2	Configura programação da data específica (nº.2).
Data específica Nº 3	Configura programação da data específica (nº.3).
Data específica Nº 4	Configura programação da data específica (nº.4).
Data específica Nº 5	Configura programação da data específica (nº.5).

3.1 Controlo Web do Projector - Definições programação (continuação)

As configurações de programação são indicadas abaixo.

Item	Descrição
Programação	Clique **[Ligar]** para activar a programação.
Data (Mês/Dia)	Configure os mês e data. Este item só aparece quando Data específica (Nº 1-5) for seleccionada.

Clique **[Aplicar]** para salvar as configurações.

As configurações dos eventos actuais são exibidas na lista de programação. Para adicionar eventos e funções suplementares, defina os seguintes itens.

Item		Descrição
Hora		Configura a hora para executar os comandos.
Comando [Parâmetro]		Configura o comando que deve ser executado.
	Alimentação	Configura os parâmetros para o controlo de alimentação.
	Fonte de entrada	Configura os parâmetros para alternar entrada.
	Minha imagem	Configura os parâmetros para exibição de dados Minha Imagem. (📖*50*)
	Mensageiro	Configura os parâmetros para exibição de dados Mensageiro. (📖*51*)
	Diapositivos	Configureert de start/stop-parameters voor de slide show.

Clique no botão **[Registar-se]** para adicionar novos comandos na Schedule List.

Clique no botão **[Deletar]** par apagar os comandos da Schedule List.

Clique no botão **[Reiniciar]** para apagar todos os comandos e repor as configurações da programação da lista de programação.

3.1 Controlo Web do Projector - Definições programação (continuação)

NOTA • Após o projector ser movido, verifique a data e a hora definida para o projector antes de configurar as agendas.
• A hora do relógio interno talvez não seja acurada. Recomenda-se usar SNTP para manter o tempo acurado.
• Os eventos de "**Minha imagem**" e "**Mensageiro**" não irão iniciar adequadamente e um erro de execução do programa ocorre se a lâmpada não se acende e/ou os dados de apresentação não forem guardados no projector no tempo de execução do evento programado.
• Os eventos de "**Fonte de entrada**" e "**Minha imagem**" não irão iniciar se a funcionalidade de segurança estiver activada e limitar a utilização do projector.
• Certos erros do projector (como erro de temperatura, erro da lâmpada) impedem o projector de executar adequadamente as funções/eventos programados.
• •Se não estiver introduzido um dispositivo de memória USB no projector ou não existirem dados de imagem para apresentação no momento do evento programado, ocorre um erro de execução do programa contra o evento de apresentação de diapositivos programado.
• Quando inicia a apresentação de diapositivos, a fonte de entrada será automaticamente mudada para a porta **USB TYPE A**.
• Os ficheiros de imagem guardados no directório raiz do dispositivo de memória USB serão apresentados para a apresentação de diapositivos programada.
• Consulte a 🕮**Solução de problemas** no **Guia de Utilização**, caso os eventos/funções programados não forem executados adequadamente conforme definiu.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.8 Definições data/hora

Exibe e configura as definições de data e hora.

Item			Descrição
Data actual			Configura a data actual no **ano/mês/dia**.
Hora actual			Configura a hora actual no formato **hora:minuto:segundo**.
Hora de verão			Clique **[LIGADO]** para activar o fuso horário e definir os itens seguintes.
	Início		Configura a hora em que o fuso horário da data e hora começa.
		Mês	Configura a hora em que o fuso horário do mês começa (1~12).
		Semana	Configura a semana em que o fuso horário do mês começa (Primeiro, 2, 3, 4, Último).
		Dia	Configura o dia da semana em que o fuso horário começa (Dom, Seg, Ter, Qua, Qui, Sex, Sáb).
		Hora **hora**	Configura a hora em que o fuso horário da hora começa (0~23).
		Hora **minuto**	Configura o minuto em que o fuso horário da hora começa (0~59).
	Fim		Configura a hora em que o fuso horário da data e hora começa.
		Mês	Configura o hora em que o fuso horário do mês começa (1~12).
		Semana	Configura a hora em que o fuso horário da semana começa (Primeiro, 2, 3, 4, Último).
		Dia	Configura a hora em que o fuso horário do dia começa (Dom, Seg, Ter, Qua, Qui, Sex, Sáb).
		Hora **hora**	Configura a hora em que o fuso horário da hora termina (0~23).
		Hora **minuto**	Configura o minuto em que o fuso horário da hora termina (0~59).

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Definições data/hora (continuação)

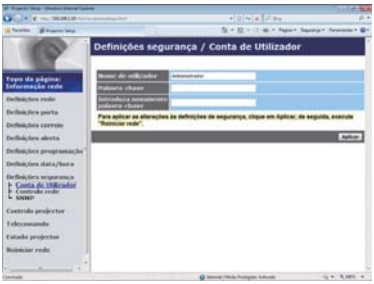
Item		Descrição
Fuso horário		Configura a diferência de hora. Define a mesma diferência de hora daquela definida no seu Computador. Se tiver dúvidas, consulte o seu gerente de TI.
SNTP		Clique na caixa de diálogo **[LIGADO]** para recuperar as informações da data e hora do servidor SNTP e definir os itens seguintes.
	Endereço servidor SNTP	Configures the SNTP server address in IP format. • O endereço permite não somente endereço IP, mas o nome de domínio se o servidor DNS válido é configurado em **Definições rede**. O tamanho máximo de host ou nome de domínio é de até 255 caracteres.
	Ciclo	Configura o intervalo em que recupera as informações de data e hora do servidor SNTP (**hora:minuto**).

Clique **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • As novas definições de configuração serão activadas após o restabelecimento da ligação à rede. Quando as definições de configuração são modificadas, a ligação à rede deve ser restabelecida. O restabelecimento da ligação à rede é efectuado ao clicar em **[Reiniciar rede]** no menu principal (📖*41*).
• Se conectar o projector com uma rede existente consulte o administrador de rede antes de definir os endereços de servidor.
• Sempre que desligar o projector no modo ECONOMIA (📖**Menu AJUSTE** no **Guia de Utilização**) ou a alimentação de CA, a data e hora actuais são reajustadas.
• Para activar a função SNTP, a diferença de tempo deve ser definida.
• O projector recuperará as informações de data e hora do servidor de hora e substitui as definições de hora ao activar SNTP.
• A hora do relógio interno talvez não seja acurada. Recomenda-se usar SNTP para manter o tempo acurado.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.9 Definições segurança



Exibe e configura as palavras-chaves e outras configurações de segurança.

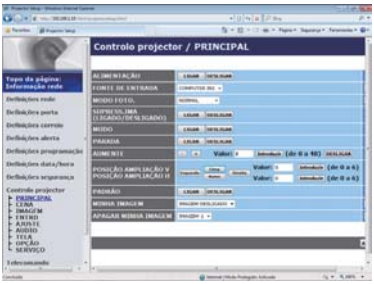
Item		Descrição
Conta de Utilizador		Configura o nome de utilizador e palavra-chave.
	Nome de utilizador	Configura o nome de utilizador. O tamanho do texto pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.
	Palavra-chave	Configura a palavra-chave. O tamanho do texto pode ter até 255 caracteres alfanuméricos.
	Introduza novamente palavra-chave	Re-introduza a palavra-chave acima para verificação.
Controlo rede		Configura a Palavra-chave de autenticação para **Controlo rede porta1 (Porta:23)**, **Controlo rede porta2 (Porta:9715)**, **Porta PJLink™ (Porta:4352)**, **Porta minha imagem (Porta:9716)** e **Porta mensageiro (Port:9719)** (📖*22, 23*).
	Palavra-chave de autenticação	Configura a palavra-chave de autenticação. O tamanho do texto pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.
	Introduza novamente palavra-chave de autenticação	Re-introduza a palavra-chave acima para verificação.
SNMP		Confiugra o nome da comunidade se SNMP for usada.
	Nome comunidade	Configura o nome da comunicade. O tamanho do texto pode ter até 64 caracteres alfanuméricos.

Clique **[Aplicar]** para guardar as configurações.

NOTA • As novas definições de configuração serão activadas após o restabelecimento da ligação à rede. Quando as definições de configuração são modificadas, a ligação à rede deve ser restabelecida. O restabelecimento da ligação à rede é efectuado ao clicar em **[Reiniciar rede]** no menu principal (📖*41*).
• Somente os números '0-9' e alfabeto 'a-z', 'A-Z' podem ser usados.

3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.10 Controlo projector



O item mostrado na tabela abaixo pode ser executado usando o menu Controlo projector. Seleccione um objecto com o rato.
A maioria dos itens tem um submenu. Consulte a tabela abaixo para obter detalhes.
Controla o projector.

NOTA • O valor de configuração talvez não corresponda com o valor actual se o utilizador alterar o valor manualmente. Neste caso, actualize a página ao clicar no botão **[Actualizar]**.

Item		Descrição
PRINCIPAL		
	ALIMENTAÇÃO	Liga/desliga a alimentação.
	FONTE DE ENTRADA	Selecciona a fonte de entrada.
	MODO FOTO.	Selecciona a configuração de modo de imagem.
	SUPRESS. IMA (LIGADO/ DESLIGADO)	Activa /Desactiva em branco.
	MUDO	Activa /Desactiva sem som.
	PARADA	Activa /Desactiva congelar.
	AUMENTE	Controla a configuração de aumento. Em algumas fontes de sinal de entrada pode interromper "Aumente" mesmo se não atingir o valor de configuração máximo.
	POSIÇÃO AMPLIAÇÃO V	Ajusta o ponto de início de ampliação vertical.
	POSIÇÃO AMPLIAÇÃO H	Ajusta o ponto de início de ampliação horizontal.
	PADRÃO	Liga/desliga o modelo.
	MINHA IMAGEM	Seleccionar os dados MINHA IMAGEM.
	APAGAR MINHA IMAGEM	Eliminar os dados MINHA IMAGEM.

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)

Item		Descrição
CENA		
	BRILHO	Ajustar a configuração de brilho.
	CONTRASTE	Ajustar a configuração de contraste.
	GAMA	Selecciona a configuração gama.
	TEMP COR	Selecciona a configuração de temperatura de cor.
	COR	Ajustar a configuração de cor.
	MATIZ	Ajustar a configuração de matiz.
	NITIDEZ	Ajustar a configuração de nitidez.
	GUARDAR MINHA MEMÓRIA	Guarda os dados de Minha memória.
	RECHAMAR MINHA MEMÓRIA	Reactiva os dados de Minha memória.
IMAGEM		
	ASPECTO	Selecciona a configuração gama.
	SOBREEXPL	Ajusta a definição de over scan.
	POSICAO V	Ajusta a posição de menu vertical.
	POSICAO H	Ajusta a posição de menu horizontal.
	FASE H	Ajusta a posição de menu horizontal.
	TAMANHO H	Ajusta tamanho de menu horizontal.
	EXECUTAR AJUSTE AUTOMÁTICO	Executa ajuste automático.
ENTRD		
	PROGRESS.	Selecciona a configuração progressiva.
	RED.INT.VÍ	Selecciona a configuração de ruído de vídeo.
	ESP COR	Selecciona o espaço de cor.
	FORMATO VIDEO - S-VIDEO	Selecciona a configuração de formato de s-vídeo.
	FORMATO VIDEO - VIDEO	Seleccione a configuração de formato de vídeo.
	FORMATO HDMI	Selecciona a configuração de formato de HDMI™.
	INTERVALO HDMI	Selecciona a definição de gama HDMI™.
	ENTRADA COMPUTER - COMPUTER IN1	Selecciona o tipo de sinal de entrada **COMPUTER IN1**.
	ENTRADA COMPUTER - COMPUTER IN2	Selecciona o tipo de sinal de entrada **COMPUTER IN2**.
	BLOQ EST - COMPUTER IN1	Activa/desactiva a função BLOQ EST-COMPUTER IN1 de quadro.
	BLOQ EST - COMPUTER IN2	Activa/desactiva a função BLOQ EST-COMPUTER IN2 de quadro.
	BLOQ EST - HDMI	Activa/desactiva a função BLOQ EST-HDMI de quadro.

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)

Item		Descrição
AJUSTE		
	EXECUTAR A-KEYSTONE	Executa a correcção da distorção trapezoidal automática.
	KEYSTONE V	Ajustar a configuração de distorção trapezoidal vertical.
	MODO ECO AUTO	Liga/desliga a função do modo eco automático.
	MODO ECO	Seleccione o modo eco.
	INSTALAÇÃO	Selecciona o estado de instalação.
	MODO ESPERA	Selecciona o modo de Espera.
	SAÍDA MONITOR - COMPUTER IN1	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **COMPUTER IN1** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - COMPUTER IN2	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **COMPUTER IN2** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - LAN	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **LAN** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - USB TYPE A	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **USB TYPE A** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - USB TYPE B	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **USB TYPE B** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - HDMI	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **HDMI** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - S-VIDEO	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **S-VIDEO** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - VIDEO	Atribui o **MONITOR OUT** quando a porta **VIDEO** for seleccionada.
	SAÍDA MONITOR - STANDBY	Atribui o **MONITOR OUT** no modo de espera.

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)

Item		Descrição
AUDIO		
	VOLUME	Ajustar a configuração de volume.
	ALTO-FALANTE	Activa/Desactiva o altifalante incorporado.
	FONTE ÁUDIO - COMPUTER IN1	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**COMPUTER IN1**.
	FONTE ÁUDIO - COMPUTER IN2	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**COMPUTER IN2**.
	FONTE ÁUDIO - LAN	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**LAN**.
	FONTE ÁUDIO - USB TYPE A	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**USB TYPE A**.
	FONTE ÁUDIO - USB TYPE B	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**USB TYPE B**.
	FONTE ÁUDIO - HDMI	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**HDMI**.
	FONTE ÁUDIO - S-VIDEO	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**S-VIDEO**.
	FONTE ÁUDIO - VIDEO	Atribui a porta de entrada FONTE ÁUDIO-**VIDEO**.
	FONTE ÁUDIO - SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA	Atribui o FONTE ÁUDIO no modo de espera.
	HDMI AUDIO	Selecciona a configuração de áudio HDMI™.
TELA		
	IDIOMA	Selecione o idioma do OSD.
	POSIÇÃO MENU V	Ajusta a posição de menu vertical.
	POSIÇÃO MENU H	Ajusta a posição de menu horizontal.
	SUPRESS.IMA	Seleccione o modo em branco.
	INICIAR	Selecciona o modo de ecrã de iniciar.
	BI.Minha Tela	Liga/desliga a função de bloqueio de Minha Tela.
	MENSAG	Liga/desliga a função de mensagem.
	PADRÃO	Selecciona o ecrã padrão.
	C.C. - EXIBIR	Seleccione a configuração EXIBIR de legenda.
	C.C. - MODO	Seleccione a configuração MODO de legenda.
	C.C. - CANAL	Seleccione a configuração CANAL de legenda.

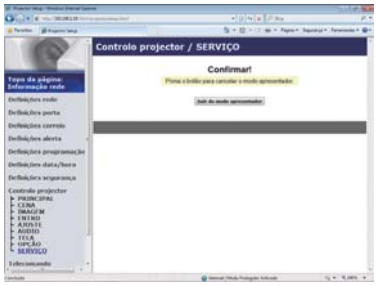
(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)

Item		Descrição
OPCAO		
	BUSCA AUTOM.	Liga/desliga a função de procura de sinal automático.
	A-KEYSTONE	Liga/desliga a função de correção de distorção trapezoidal automática.
	ALIMENT. DIRECTA	Liga/desliga a função de alimentação directa.
	DESLIGAR AUTO	Configura o temporizador para fechamento do projector quando não detectar o sinal.
	USB TYPE B	Selecciona a definição USB TYPE B.
	MEU BOTÃO-1	Atribui as funções para o botão **MY BUTTON-1** no controlo remoto incluido.
	MEU BOTÃO-2	Atribui as funções para o botão **MY BUTTON-2** no controlo remoto incluido.
	ECO (PAINEL CONTROLO)	Atribui a mesma função que o botão **ECO** no painel de controlo.
	MINHA FONTE	Selecciona a configuração Minha Fonte.

(continua na página seguinte)

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)



Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados com o menu **Controlo projector**. Clique em **[Sair do modo apresentador]**.

Item	Descrição
SERVIÇO	
Sair do modo apresentador	Sai compulsoriamente do modo Apresentador.

3.1 3.1 Controlo Web do Projector (continuação)

3.1.11 Telecomando

Pode usar seu navegador de internet para controlar o projector. As funções do telecomando fornecido são atribuídas para o ecrã de Controlo Remoto Web.

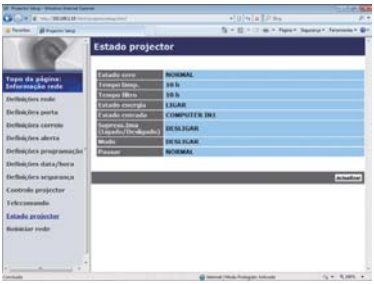
• Não tente controlar o projector com o controlo remoto do projector e através do navegador de internet ao mesmo tempo. Pode causar algum erro operativo no projector.

Item	Descrição
ALIMENTAÇÃO	Atribuida a mesma operação como o botão **STANDBY/ON**.
COMPUTER	Atribuida a mesma operação como o botão **COMPUTER**.
VIDEO	Atribuida a mesma operação como o botão **VIDEO**.
SUPRESS.IMA	Atribuida a mesma operação como o botão **BLANK**.
PARADA	Atribuído a mesma operação do botão **FREEZE**.
MUDO	Atribuído a mesma operação do botão **MUTE**.
MENU	Atribuído a mesma operação do botão **MENU**.
▲	Atribuído a mesma operação do botão ▲.
▼	Atribuído a mesma operação do botão ▼.
◄	Atribuído a mesma operação do botão ◄.
►	Atribuído a mesma operação do botão ►.
INTRODUZIR	Atribuído a mesma operação do botão **ENTER**.
REAJUSTE	Atribuído a mesma operação do botão **RESET**.
PÁGINA PARA CIMA	Atribuído a mesma operação do botão **PAGE UP**.
PÁGINA PARA BAIXO	Atribuído a mesma operação do botão **PAGE DOWN**.
DIAPOSITIVOS	Inicia a apresentação de diapositivos.

NOTA • O Controlo Remoto Web não suporta a função repetida que executa uma acção ao premir um botão.
• Uma vez que a função repetir não esteja disponível clique no botão repetidamente quantas vezes for necessário.
• Mesmo se premir o botão por alguns segundos o Controlo Remoto Web envia seu comando de solicitação somente uma vez. Libere o botão e depois clique-o novamente.
• Ao premir o botão **[ALIMENTAÇÃO]** mostra uma janela de mensagem para confirmar a operação. Se quiser controlar a potência, carregue em **[OK]**, caso contrário carregue em **[Cancelar]**.
• **[PÁGINA PARA BAIXO]** e **[PÁGINA PARA CIMA]** os botões do Controlo Remoto Web não podem ser usados como a função de emulação de rato do projector.

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)

3.1.12 Estado projector

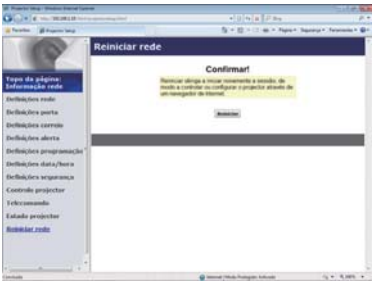


Exibe as definições e o estado do projector.

Item	Descrição
Estado erro	Exibe o estado de erro actual.
Tempo lâmp.	Exibe o tempo de uso da lâmpada actual.
Tempo filtro	Exibe o tempo de uso do filtro actual.
Estado energia	Exibe o estado de alimentação actual.
Estado entrada	Exibe a fonte de sinal de entrada actual.
Supress.Ima (Ligado/ Desligado)	Exibe o estado de em branco activado/desactivado actual.
Mudo	Exibe o estado de sem som activado/desactivado actual.
Pausar	Exibe o estado de congelamento actual.

3.1 Controlo Web do Projector - Controlo projector (continuação)

3.1.13 Reiniciar rede



Reinicia a conexão de rede do projector.

Item	Descrição
Reiniciar	Reinicia a conexão de rede do projector para activar as novas configurações.

NOTA • Reiniciar exige registar-se novamente para mais controlo e configurar o projector através da internet. Aguarde 30 segundos ou mais depois de clicar no botão **[Reiniciar]** para registar-se novamente.

3.2 Crestron e-Control®

A janela Main, como mostrado acima, é exibida primeiro. Contudo, se tiver activado a User Password na janela Tools (📖46), será exibida uma janela a pedir-lhe que insira a palavra-chave, como mostrado à direita, e não será activada qualquer operação enquanto não inserir a palavra-chave. Depois de inserir a palavra-chave predefinida, a janela desaparece e a janela Main será exibida. Como mostrado abaixo, pode abrir uma janela clicando no patilha correspondente na parte superior direita da janela.

Caixa de diálogo User Password

Separador	Descrição
Log Out	Termina a sessão de e-Control®. Este patilha aparece apenas quando a User Password da janela Tools está activada.
Tools	Abre a janela Tools (📖45).
Info	Abre a janela Info (📖47).
Contact IT Help	Abre a janela Help Desk (📖48).

NOTA • Se o **Crestron e-Control** nas **Definições rede** (📖21) estiver definido para Desligar, o Crestron e-Control® não pode ser usado para controlar o projector. Active o Crestron e-Control e feche o navegador Web. De seguida, reinicie o navegador Web e depois insira o endereço de IP do projector.
• O único idioma suportado pelo Crestron e-Control® é o Inglês.
• Se a ligação for terminada, aparecerá o ecrã “Loading”. Verifique a ligação entre o projector e o computador, depois retroceda ou actualize a página Web.

3.2 Crestron e-Control® (continuação)

3.2.1 Janela Main

Pode usar os controlos básicos do projector neste ecrã.

NOTA • Se o projector estiver no modo de espera, apenas o botão Power pode ser usado.

1 Clique num botão e opere da forma seguinte.

Botão	Descrição
Power	Liga/desliga a alimentação.
Vol -/ Vol +	Ajustar a configuração de volume.
Mute	Activa /Desactiva sem som.

2 **Sources List**
Pode clicar num botão para alternar o canal de entrada. O cursor irá mover-se de acordo com a porta de entrada seleccionada actualmente.

Botão	Descrição
Computer in1	Configura a entrada para **COMPUTER IN1**.
Computer in2	Configura a entrada para **COMPUTER IN2**.
LAN	Configura a entrada para **LAN**.
USB Type A	Configura a entrada para **USB TYPE A**.
USB Type B	Configura a entrada para **USB TYPE B**.
HDMI	Configura a entrada para **HDMI**.
S-Video	Configura a entrada para **S-VIDEO**.
Video	Configura a entrada para **VIDEO**.

3.2 Crestron e-Control® - Janela Main (continuação)

3 Clique num botão e opere da forma seguinte. Para mostrar os botões escondidos, clique nos ícones ◄ / ► nas extremidades esquerda e direita.

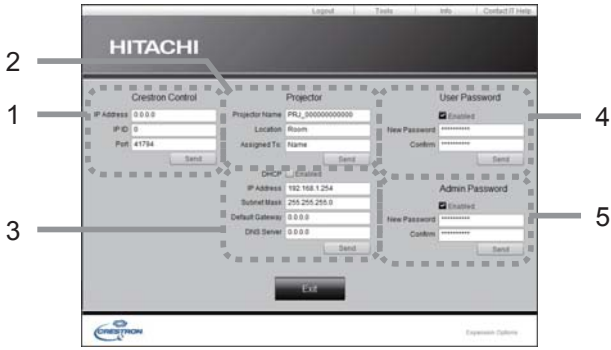
Botão	Descrição
Freeze	Activa /Desactiva congelar.
Contrast	Ajustar a configuração de contraste.
Brightness	Ajustar a configuração de brilho.
Color	Ajustar a configuração de cor.
Sharpness	Ajustar a configuração de nitidez.
Magnify	Controla a definição de aumento usando os botões [+] / [-]. Use os botões [▲] [▼] [◄] [►] para se mover para a área que pretende aumentar.
Auto	Executa ajuste automático.
Blank	Activa /Desactiva em branco.

4 Clique no botão e opere da mesma forma que o controlo remoto fornecido.

Botão	Descrição
Menu	Atribuído a mesma operação do botão **MENU**.
Enter	Atribuído a mesma operação do botão **ENTER**.
Reset	Atribuído a mesma operação do botão **RESET**.
▲	Atribuído a mesma operação do botão ▲.
▼	Atribuído a mesma operação do botão ▼.
◄	Atribuído a mesma operação do botão ◄.
►	Atribuído a mesma operação do botão ►.

3.2 Crestron e-Control® (continuação)

3.2.2 Janela Tools



Configura as definições entre o projector e o sistema de controlo Crestron®. Clique no botão **[Exit]** para voltar à janela Main.

NOTA • Se forem usados caracteres de dois bytes, o texto ou os números de entrada não podem ser definidos correctamente.
• Nenhum dos itens desta janela pode ser deixado em branco.

1 **Crestron Control**
Configura as definições dos dispositivos do sistema de controlo Crestron®.

Item	Descrição
IP Address	Configura os endereços de IP do sistema de controlo.
IP ID	Configura a ID do IP do sistema de controlo.
Port	Especifica o número de porta usada para comunicação pelo sistema de controlo.

Para aplicar as definições, clique no botão **[Send]**.

2 **Projector**
Configura as definições de rede do projector.

Item	Descrição
Projector Name	Configura o nome do projector. O tamanho do nome do projector pode ter até 64 caracteres alfanuméricos.
Location	Configura o nome da localização do projector. Pode especificar um nome de Location de até 32 caracteres alfanuméricos.
Assigned To:	Configura o nome de utilizador para o projector. Pode especificar um nome de utilizador de até 32 caracteres alfanuméricos.

Os símbolos que pode usar são o espaço e os seguintes; !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~
Para aplicar as definições, clique no botão **[Send]**.

3.2 Crestron e-Control® - Janela Tools (continuação)

3 **Projector** (continuação)
Configura as definições de rede do projector.

Item	Descrição
DHCP	Activar DHCP.
IP Address	Configura o endereço IP ao desactivar DHCP.
Subnet Mask	Configura a máscara de subrede ao desactivar DHCP.
Default Gateway	Configura o gateway padrão ao desactivar DHCP.
DNS Server	Configura o endereço de servidor DNS.

Para aplicar as definições, clique no botão **[Send]**.

4 **User Password**
Configura a User Password. Para que lhe seja solicitada a inserção de User Password antes de iniciar o e-Control®, seleccione a caixa de verificação.

Item	Descrição
New Password	Configures the password. Pode especificar uma palavra-chave de até 26 caracteres alfanuméricos. Os símbolos que pode usar são o espaço e os seguintes; !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~
Confirm	Reenter the above password for verification. Se a palavra-chave estiver incorrecta, será exibida uma mensagem de erro.

Para aplicar as definições, clique no botão **[Send]**.

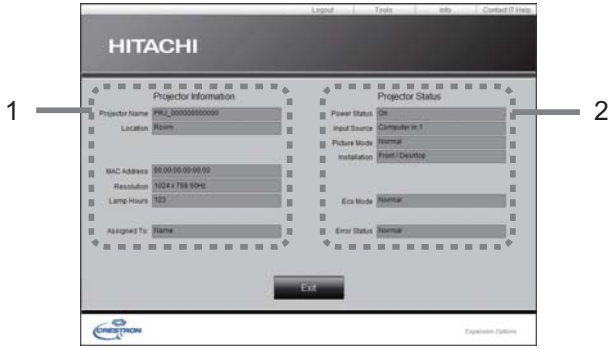
5 **Admin Password**
Configura a Admin Password. Para que lhe seja solicitada a inserção de Admin Password antes de exibir a janela Tools, seleccione a caixa de verificação.

Item	Descrição
New Password	Configures the password. Pode especificar uma palavra-chave de até 26 caracteres alfanuméricos. Os símbolos que pode usar são o espaço e os seguintes; !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~
Confirm	Reenter the above password for verification. Se a palavra-chave estiver incorrecta, será exibida uma mensagem de erro.

Para aplicar as definições, clique no botão **[Send]**.

3.2 Crestron e-Control® (continuação)

3.2.3 Janela Info



Exibe as definições e o estado do projector.
Clique no botão **[Exit]** para voltar à janela Main.

1 **Projector Information**

Item	Descrição
Projector Name	Exibe as configurações do nome de projector.
Location	Exibe o nome da localização do projector.
MAC Address	Exibe o endereço MAC de LAN com fios do projector.
Resolution	Exibe a resolução e frequência vertical da entrada de sinal seleccionada no projector.
Lamp Hours	Exibe o tempo de utilização para a lâmpada actual.
Assigned To:	Exibe o nome de utilizador para o projector.

2 **Projector Status**

Item	Descrição
Power Status	Exibe o estado de alimentação actual.
Input Source	Exibe a fonte de sinal de entrada actual.
Picture Mode	Exibe a definição do modo de imagem actual.
Installation	Exibe a definição de instalação actual.
Eco Mode	Exibe a definição do modo eco actual.
Error Status	Displays the current error status.

NOTA • O Projector Name, Location e o nome de utilizador para Assigned To: podem aparecer cortados se forem demasiado longos.

3.2 Crestron e-Control® (continuação)

3.2.4 Janela Help Desk

Envia/recebe mensagens para o/do administrador para Crestron RoomView® Express.

Botão	Descrição
Send	Envia uma mensagem.
	Verifique a mensagem enviada.

3.2 Crestron e-Control® (continuação)

3.2.5 Alerta de Emergência

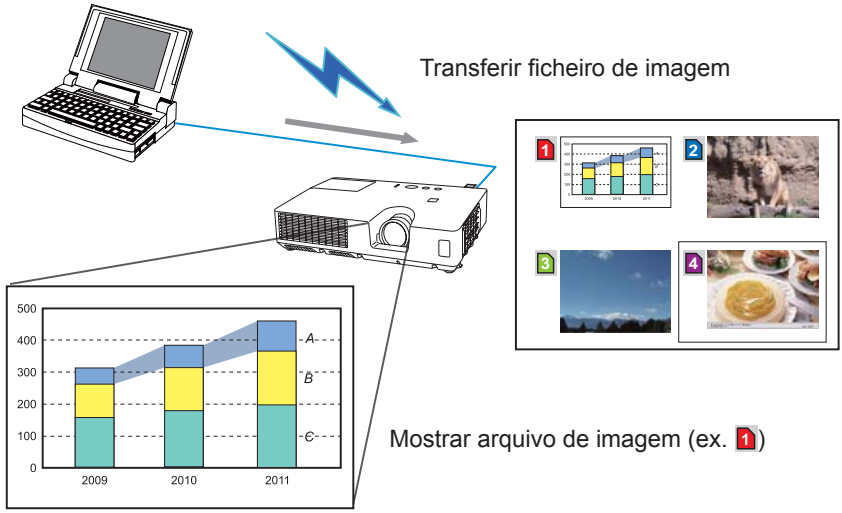
HITACHI
Power
Vol -
Mute
Vol +
Fire Alert
[11:13:13 AM]. A fire emergency is in effect. Please follow fire evacuation procedures.
To report emergency please type the message here and press "Send" button below.
Send

Quando o administrador do Crestron RoomView® Express envia uma mensagem de alerta, esta será exibida no ecrã.
Pode responder à mensagem de alerta através do formato de chat. Insira uma mensagem na caixa abaixo da mensagem de alerta e clique no botão **[Send]**.

NOTA • Para mais detalhes sobre alerta de emergência, consulte o manual do Crestron RoomView® Express.
• Esta mensagem de alerta do Crestron RoomView® é exibida no ecrã do projector de forma semelhante ao texto em tempo real da função Mensageiro (📖*51*). Se estiver a ser exibido outro texto em tempo real ao mesmo tempo, este será substituído pela mensagem de alerta. Contudo, se a prioridade de texto em tempo real estiver definida para alta, este não será substituído pela mensagem de alerta e a última não aparecerá no ecrã do projector. Para mais detalhes, consulte o manual da aplicação Mensageiro.

4. Função Minha Imagem

O projector pode exibir imagens paradas que são transferidas através da rede.



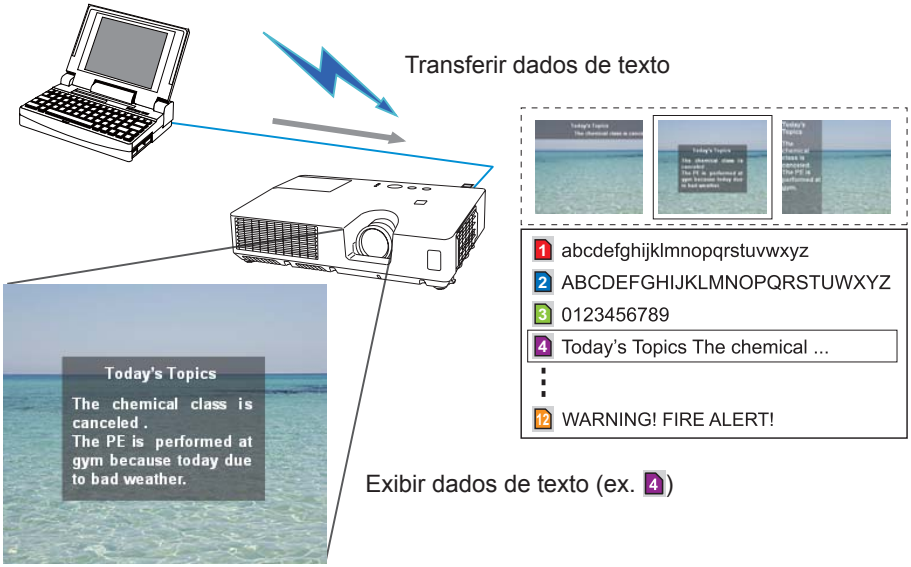
A transmissão MINHA IMAGEM exige uma aplicação exclusiva para seu Computador. Utilize a aplicação para transferir os dados da imagem.
É possível transferir do website da Hitachi (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com).
Para informação sobre as operações e as definições necessárias para o computador e o projector, consulte o manual da aplicação.

Para exibir a imagem transferida seleccione o item MINHA IMAGEM no menu REDE. Para obter mais informações consulte a descrição do item MINHA IMAGEM do menu REDE. (📖**Menu REDE** no **Guia de Utilização**)

NOTA • É possível alocar o ficheiro de imagem até 4 no máximo.
• Utilizando **MY BUTTON** que registou a MINHA IMAGEM pode exibir a imagem transferida. (📖**Menu OPCAO** no **Guia de Utilização**)
• O ficheiro de imagem pode ser exibido ao usar a função de programação do navegador de internet. Consulte o o item **7.3 Programação de evento** (📖*59*) para obter detalhe.
• Se exibir dados MINHA IMAGEM no ecrã enquanto está a utilizar a função Monitor USB, a aplicação para o Monitor USB será fechada.
Para reiniciar a aplicação, saia da função MINHA IMAGEM e, de seguida, o software no projector, LiveViewerLiteUSB.exe, será novamente executado. (📖**Monitor USB** no **Guia de Utilização**)
• Se forem transferidos dados através de LAN sem fios e com fios ao mesmo tempo, o projector pode não conseguir processar os dados correctamente.

5. Função Mensageiro

O projector pode exibir dados de texto transferidos através da rede no ecrã e reproduzir dados áudio dentro do projector.
Os dados de texto podem ser visualizados no ecrã de duas formas; podendo uma delas exibir o texto transferido de um computador em tempo real, e a outra opção seleccionar e exibir os dados de texto a partir daqueles já guardados no projector.

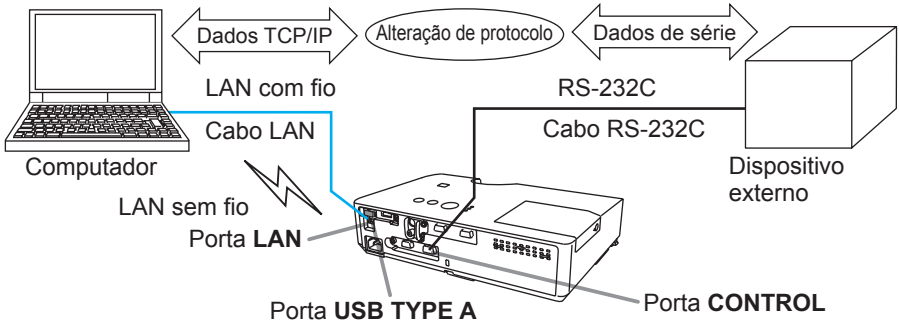

Transferir dados de texto
1 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ
3 0123456789
4 Today's Topics The chemical ...
12 WARNING! FIRE ALERT!
Today's Topics
The chemical class is canceled .
The PE is performed at gym because today due to bad weather.
Exibir dados de texto (ex. 4)

A Função Mensageiro requer uma aplicação exclusiva para o seu computador. Para editar, transferir e visualizar os dados de texto, utilize a aplicação. Instale-o a partir do sítio web da Hitachi (http://www.hitachi-america.us/digitalmedia ou http://www.hitachidigitalmedia.com). Para informação sobre as operações e as definições necessárias para o computador e o projector, consulte o manual da aplicação.

NOTA • É possível guardar os dados de texto no projector até ao máximo de 12 .
• Utilizando **MY BUTTON** que registou o MENSAGEIRO pode ligar/desligar a exibição do texto mensageiro. (📖**Menu OPCAO** no **Guia de Utilização**)
• O ficheiro de texto pode ser exibido ao usar a função de programação através do navegador de Internet. Consulte o item **7.3 Programação de evento** (📖*59*) para obter detalhes.
• Se forem transferidos dados através de LAN sem fios e com fios ao mesmo tempo, o projector pode não conseguir processar os dados correctamente.

6. Função Ponte de Rede

Este projector está equipado com a função PONTE REDE para efectuar a conversão mútua de um protocolo de rede e uma interface de série.
Usando a função PONTE REDE, um computador que esteja ligado ao projector através de LAN sem fios ou com fios consegue controlar um dispositivo externo através de comunicação RS-232C, usando o projector como um terminal de rede.



6.1 Ligar dispositivos

1) Ligue a porta **LAN** do projector à porta LAN do computador com um cabo LAN, ou insira o adaptador USB sem fios na porta **USB TYPE A**.
2) Ligue a porta **CONTROL** do projector e a porta RS-232C do dispositivo com um cabo RS-232C, para comunicação RS-232C.

NOTA • Antes de ligar os dispositivos, leia os manuais dos dispositivos para assegurar a ligação.
Para a ligação RS-232C, consulte as especificações de cada porta e utilize o cabo adequado. (**Connection to the ports** no **Guia de Utilização - Technical**)

6.2 Configuração da comunicação

Para configurar as definições de comunicação utilizando a PONTE REDE para o projector, utilize os items no menu COMUNICAÇÃO. Abra o menu do projector e seleccione o menu OPCAO - SERVIÇO - COMUNICAÇÃO. (🕮**Menu OPCAO** > **SERVIÇO** > **COMUNICAÇÃO** no **Guia de Utilização**)

1) No menu TIPO COMUNICAÇÃO, seleccione PONTE REDE (SEM FIOS ou REDE LAN, dependendo do tipo de ligação que usar) para a porta **CONTROL**.
2) Utilizando o menu DEFINIÇÃO DE SÉRIE, seleccione a taxa de transmissão e a paridade adequadas para a porta **CONTROL**, de acordo com a especificação da porta RS-232C do dispositivo ligado.

Item	Condição
NÚMERO BAUDIOS	4800bps/9600bps/19200bps/38400bps
PARIDADE	NENHUMA/ÍMPAR/PAR
Comprimento dos dados	8 bits (fixo)
Bit de início	1 bit (fixo)
Bit de paragem	1 bit (fixo)

3) Utilizando o menu MÉTODO TRANSMISSÃO, defina o método adequado para a porta **CONTROL** de acordo com a utilização.

NOTA • A predefinição para o TIPO COMUNICAÇÃO é DESLIGAR.
• Utilizando o menu COMUNICAÇÃO, configure a comunicação. Lembre-se que uma configuração inadequada pode causar uma avaria na comunicação.
• Quando qualquer uma das definições de PONTE REDE é seleccionada no menu TIPO COMUNICAÇÃO, os comandos RS-232C não podem ser recebidos pela porta **CONTROL**.

6.3 Porta de comunicação

Para a função PONTE REDE, envie os dados do computador para o projector utilizando a **Porta ponte rede** configurada nas **Definições de porta** do navegador Web. (🕮*23*)

NOTA • Pode ser definido qualquer número entre 1024 e 65535, excepto para 41794, 9715, 9716, 9719, 9720, 5900, 5500, 4352 como a **Porta ponte rede**. A predefinição é 9717.

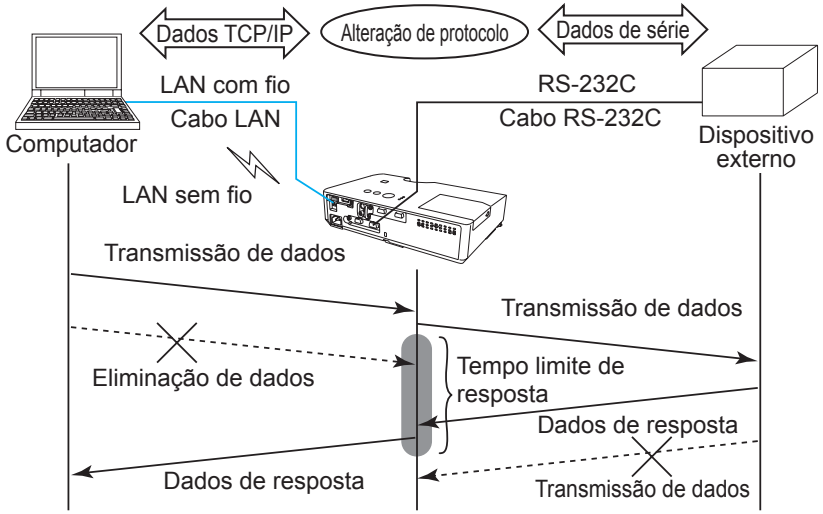
6.4 Método de transmissão

O método de transmissão pode ser seleccionado a partir dos menus apenas quando PONTE REDE é seleccionada para o TIPO COMUNICAÇÃO.
(**Menu OPCAO** > **SERVIÇO** > **COMUNICAÇÃO** no **Guia de Utilização**)
HALF-DUPLEX ↔ FULL-DUPLEX

6.4.1 HALF-DUPLEX

Este método permite ao projector efectuar comunicação bidireccional, mas é permitida apenas uma direcção de cada vez, a transmitir ou a receber dados. O método não permite ao projector receber os dados do computador enquanto aguarda dados de resposta de um dispositivo externo. Após o projector receber os dados de resposta de um dispositivo externo ou o tempo limite de resposta ser excedido, o projector pode receber os dados do computador.
Tal significa que o projector controla a transmissão e recepção dos dados para sincronizar a comunicação.

Para utilizar o método HALF-DUPLEX, configure o TEMPO LIMITE RESPOSTA seguindo as instruções abaixo.



Utilizando o menu TEMPO LIMITE RESPOSTA, defina o tempo a aguardar por dados de resposta de um dispositivo externo. (**Menu OPCAO** > **SERVIÇO** > **COMUNICAÇÃO** no **Guia de Utilização**)
DESLIGAR ↔ 1s ↔ 2s ↔ 3s (↔ DESLIGAR)

6.4 Método de transmissão (continuação)

NOTA • Utilizando o método HALF-DUPLEX, o projector pode enviar no máximo 254 bytes de dados de uma vez.
• Caso não seja necessário monitorizar os dados de resposta de um dispositivo externo e o TEMPO LIMITE RESPOSTA for definido para DESLIGAR, o projector pode receber os dados do computador e enviá-los para um dispositivo externo de forma contínua. A predefinição é DESLIGAR.

6.4.2 FULL-DUPLEX

Este método permite ao projector efectuar comunicação bidireccional, transmitindo e recebendo dados em simultâneo, sem monitorizar os dados de resposta de um dispositivo externo.
Utilizando este método, o computador e o dispositivo externo irão enviar os dados sem sincronização. Caso seja necessária sincronização, defina o computador para a efectuar.

NOTA • Caso o computador sincronize a transmissão e recepção dos dados, poderá não ser possível controlar bem um dispositivo externo, consoante o estado de processamento do projector.

7. Outras funções

7.1 Alertas de e-mails

O projector pode enviar automaticamente uma mensagem de aviso para os endereços de correio electrónico especificados quando o projector detecta uma certa condição que está a requerer manutenção ou detectou um erro.

NOTA • Até cinco mensagens podem ser especificadas.
• O projector não é capaz de enviar uma mensagem se for desligado subitamente.

Configurações de mensagem (📖24)

Para usar a função de alerta de mensagem do projector configure os itens através do navegador de internet.

Exemplo: Se o endereço IP do projector for definido para **192.168.1.10:**
1) Digite **"http://192.168.1.10/"** na barra de endereço do navegador Web e seleccione o Controlo Web do Projector na janela de selecção.
2) Introduza o seu nome de utilizador e palavra-chave e, de seguida, clique em **[OK]**.
3) Clique em **[Definições correio]** e configure cada item (Consulte o item **3.1.5 Definições correio** (📖24) para obter mais informações.
4) Clique no botão **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • Clique no botão **[Enviar mensagem de teste]** em **[Definições correio]** para confirmar se as configurações de mensagem estão correctas. A mensagem seguinte será entregue aos endereços especificados.

Linha de assunto	:Test Mail	<Nome do projector>
Texto	:Send Test Mail	
	Date	<Data e teste>
	Time	<Data de teste>
	IP Address	<Endereço IP do Projector>
	MAC Address	<Endereço MAC do projector>

7.1 Alertas de e-mails (continuação)

5) Clique no **[Definições alerta]** no menu principal para configurar as definições de alertas de e-mails.
6) Seleccione e configure cada item de alerta. Consulte o item **3.1.6 Definições alerta** (📖*25*) para mais informação.
7) Clique no botão **[Aplicar]** para salvar as configurações.

Mensagens de erro/aviso são formatados conforme a seguir:

Linha de assunto	: <Mail title>	<Nome de projector>
Texto	: <Mail text>	
	Date	<Data do erro/aviso>
	Time	<Hora do erro/aviso>
	IP Address	<Endereço IP do projector>
	MAC Address	<Endereço MAC do projector>

7.2 Gestão de projector com o SNMP

O SNMP (Simple Network Management Protocol) facilita a gestão da informação do projector, que é um estado de erro ou aviso, do computador na rede. O programa de gestão SNMP será necessário no computador para usar esta função.

NOTA • Recomenda-se que as funções SNMP sejam feitas com um administrador de rede.
• Programa de gestão SNMP deve ser instalado no computador para o monitor do projector através de SNMP.

Configurações SNMP (📖23)

Configure os seguintes itens através do navegador de internet para usar SNMP.

Exemplo: Se o endereço IP do projector for definido para **192.168.1.10:**
1) Digite **"http://192.168.1.10/"** na barra de endereço do navegador Web e seleccione o Controlo Web do Projector na janela de selecção.
2) Introduza o seu nome de utilizador e palavra-chave e, de seguida, clique em **[OK]**.
3) Clique no **[Definições porta]** no menu principal.
4) Clique em **[Transferir ficheiro MIB]** para transferir um ficheiro MIB.

NOTA • Para utilizar o ficheiro MIB transferido, especifique o ficheiro através do gerente SNMP.

5) Clique no na caixa de selecção **[Ligar]** para abrir **Porta SNMP**. Defina o endereço IP para enviar um retenção SNMP quando ocorrer erro/aviso.

NOTA • É necessário restabelecer a ligação à rede após a alteração das configurações da armadilha **Porta SNMP**. Clique em **[Reiniciar rede]** e configure os seguintes itens.

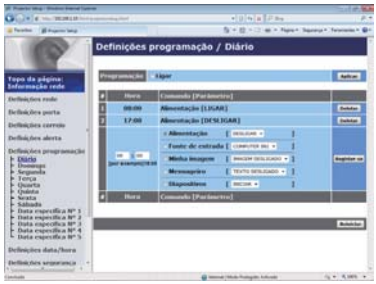
6) Clique em **[Definições segurança]** no menu principal.
7) Clique em **[SNMP]** e defina o nome da comunidade no ecrã exibido.

NOTA • É necessário restabelecer a ligação à rede após a alteração do **Nome comunidade** Clique em **[Reiniciar rede]** e configure os seguintes itens.

8) Configure as definições para a transmissão de retenção de falhas/avisos. Clique **[Definições alerta]** no menu principal e seleccione o item falha/aviso para ser configurado.
9) Clique na caixa de selecção **[Ligar]** para enviar retenção SNMP para falhas/avisos. Clear na caixa de selecção **[Ligar]** quando a transmissão de retenção SNMP não for necessária.
10) Clique no botão **[Aplicar]** para salvar as configurações.

7.3 Programação de evento

A função de programação facilita a configuração de eventos programados incluindo ligar/desligar. Permite a “auto-gestão” do projector.



NOTA • Pode programar os eventos de controlo seguintes: Alimentação, Fonte de entrada, Minha imagem, Mensageiro, Diapositivos. (📖*28*)
• O vento ligado/desligado tem prioridade mais baixa entre todos os eventos que são definidos ao mesmo tempo.
• Existem 3 tipos de programação, 1) diário 2) semanal 3) data específica. (📖*27*)
• A prioridade para eventos programados é conforme a seguir 1) Data específica 2) semanal 3) diário.
• Até cinco datas específicas estão disponíveis para os eventos programados. A prioridade é dada para estes com números baixos quando um ou mais evento foi programado para as mesmas datas e hora (ex. ‘Data específica Nº 1’ tem prioridade sobre ‘Data específica Nº 2’ e assim por diante.
• Verifique se define a data e hora antes de activar os eventos programados. (📖*30*) Sempre que desligar o projector no modo ECONOMIA (📖**Menu AJUSTE** no **Guia de Utilização**) ou a alimentação de CA, a data e hora actuais são reajustadas.

7.3 Programação de evento (continuação)

Configurações de programação (📖27)

As definições de programação podem ser configuradas do navegador de internet.

Exemplo: Se o endereço IP do projector for definido para **192.168.1.10:**
1) Digite **"http://192.168.1.10/"** na barra de endereço do navegador Web e seleccione o Controlo Web do Projector na janela de selecção.
2) Introduza o seu nome de utilizador e palavra-chave e, de seguida, clique em **[OK]**.
3) Clique no **[Definições programação]** do menu principal e seleccione o item de programação necessário. Por exemplo, se pretender executar o comando a cada Domingo seleccione **[Domingo]**.
4) Clique no **[Ligar]** para activar a programação.
5) Introduza a date (month/day) para a programação de data específica.
6) Clique no botão **[Aplicar]** para salvar as configurações.
7) Depois de configurar a hora, comando e parâmetros clique em **[Registar-se]** para adicionar um novo evento.
8) Clique no **[Deletar]** quando apagar uma programação

Existem três tipos de programação.
1) Diário: Executa a operação específica numa hora específica a cada dia.
2) Domingo ~ Sábado: Executa uma operação específica na hora especificada em um dia especificado da semana.
3) Data específica: Executa uma operação especificada na data e hora especificada.

NOTA • No modo em espera, o indicador de **POWER** cintilará em verde por aprox. 3 segundos quando pelo menos 1 programação "Alimentação Ligar" for salva.
• Ao usar a função de programação, o cabo de alimentação tem de ser ligado ao projector e à tomada. A função de programação não funciona quando o disjuntor está desarmado. O indicador de alimentação acenderá uma luz laranja ou verde quando o projector estiver a receber alimentação CA.

7.3 Programação de evento (continuação)

Configurações de data/hora (📖*30*)

As configuraçãoes de data/hora pode ser ajustada através da internet.

Exemplo: Se o endereço IP do projector for definido para **192.168.1.10:**
1) Digite **"http://192.168.1.10/"** na barra de endereço do navegador Web e seleccione o Controlo Web do Projector na janela de selecção.
2) Introduza o seu nome de utilizador e palavra-chave e, de seguida, clique em **[OK]**.
3) Clique no **[Definições data/hora]** do menu principal e configure cada item. Consulte o item **3.1.8 Definições data/hora** (📖*30*) para obter mais informações.
4) Clique no **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • A hora do relógio interno talvez não seja acurada. Recomenda-se usar SNTP para manter o tempo acurado (📖*31*).
• Sempre que desligar o projector no modo ECONOMIA (📖**Menu AJUSTE** no **Guia de Utilização**) ou a alimentação de CA, a data e hora actuais são reajustadas.

7.4 Controlo de comando através da rede

Pode configurar e controlar o projector através da rede com os comandos RS-232C.

Porta de comunicação

As duas portas seguintes são atribuídas para o controlo de comando.

TCP #23 (**Controlo rede porta1 (Porta: 23)**)
TCP #9715 (**Controlo rede porta2 (Porta: 9715)**)

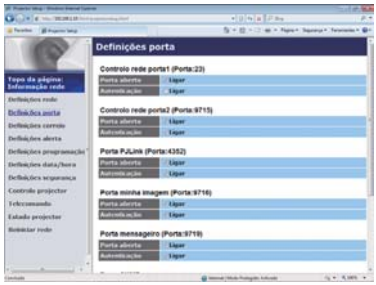
NOTA • O controlo de comandos só se encontra disponível através da porta especificada acima.

Configurações de controlo de comando (📖22)

Configure os seguintes itens dum navegador de internet ao usar o controlo de comando.

Exemplo: Se o endereço IP do projector for definido para **192.168.1.10:**

1) Digite **"http://192.168.1.10/"** na barra de endereço do navegador Web e seleccione o Controlo Web do Projector na janela de selecção.
2) Introduza o seu nome de utilizador e palavra-chave e, de seguida, clique em **[OK]**.
3) Clique no **[Definições porta]** no menu principal.



4) Clique no **[Ligar]** para abrir **Controlo rede porta1 (Porta:23)** para usar TCP #23. Clique na caixa de verificação **[Ligar]** para a configuração **[Autenticação]** quando for necessário autentica, caso contrário limpe a caixa de selecção.
5) Clique **[Ligar]** para abrir **Controlo rede porta2 (Porta: 9715)** para usar TCP #9715. Clique na caixa de verificação **[Ligar]** para a configuração **[Autenticação]** quando for necessário autentica, caso contrário limpe a caixa de selecção.
6) Clique no botão **[Aplicar]** para salvar as configurações.

7.4 Controlo de comando através da rede (continuação)

Quando a configuração de autenticação é activada as configurações seguintes são necessárias. (📖*32*)

7) Clique no **[Definições segurança]** no menu principal.?
8) Clique no **[Controlo rede]** e introduza a palavra-chave de autenticação pretendida.

   * Consulte NOTA.

9) Clique no **[Aplicar]** para salvar as configurações.

NOTA • A Palavra-Chave de Autenticação a usar será a mesma que em **Controlo rede porta1 (Porta:23)**, **Controlo rede porta2 (Porta: 9715)**, **Porta PJLink™ (Porta: 4352)**, **Porta minha imagem (Porta: 9716)** em **Porta mensageiro (Porta: 9719)**.
• As novas definições de configuração serão activadas após o restabelecimento da ligação à rede. Quando as definições de configuração são modificadas, a ligação à rede deve ser restabelecida. O restabelecimento da ligação à rede é efectuado ao clicar em **[Reiniciar rede]** no menu principal (📖*41*).

7.4 Controlo de comando através da rede (continuação)

Formato de comando

Os formatos de comando diferem entre as portas de comunicação.

● TCP #23

Pode usar os comandos RS-232C sem quaisquer alterações. O formato dos dados de resposta são os mesmos dos comandos RS-232C. (**RS-232C Communication** no **Guia de Utilização - Technical**)

Contudo, a seguinte resposta será enviada de volta caso ocorra erro de autenticação quando activa esta função.

<Responde caso ocorra um evento de autenticação>

Resposta	Código de erro	
0x1F	0x04	0x00

● TCP #9715

Enviar formato de dados

O formato seguinte é adicionado ao cabeçalho (0x02), tamanho de dados (0x0D), verificação da soma (1byte) e ID de conexão (1 byte) dos comandos RS-232C.

Cabeçalho	Tamanho de dados	Comando RS-232	Soma de verificação	ID de conexão
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Cabeçalho → 0x02, Fixo
Tamanho de dados → RS-232C tamanho de byte de comandos (0x0D, fixo)
Comando RS-232 → RS-232C os comandos começam com 0xBE 0xEF (13 bytes)
Soma de verificação → Este é o valor para fazer zero na adição dos 8 bits inferiores do cabeçalho para a soma de verificação.
ID de conexão → Valor aleatório de 0 a 255 (este valor é introduzido nos dados de resposta)

7.4 Controlo de comando através da rede (continuação)

Formato de dados de resposta

A ID de conexão (os dados são os mesmos dos dados de ID de conexão ao enviar formato de dados) é anexado aos dados de resposta dos comandos RS-232C.

<Resposta ACK>

Resposta	ID de conexão
0x06	1 byte

<Resposta NAK>

Resposta	ID de conexão
0x15	1 byte

<Erro de resposta>

Resposta	Código de erro	ID de conexão
0x1C	2 bytes	1 byte

<Resposta de dados>

Resposta	Dados	ID de conexão
0x1D	2 bytes	1 byte

<Resposta de ocupado de projector>

Resposta	Código de estado	ID de conexão
0x1F	2 bytes	1 byte

<Resposta de erro de autenticação>

Resposta	Código de erro de autenticação		ID de conexão
0x1F	0x04	0x00	1 byte

7.4 Controlo de comando através da rede (continuação)

Interrupção de conexão automática

A conexão TCP será automaticamente desconectada se não ocorrer comunicação por 30 segundos depois de ser estabelecida.

Autenticação

O projector não aceita os comandos sem autenticar com sucesso quando activar a função de autenticação. O projector usa uma autenticação de tipo de resposta desafiadora com um algorítmo MD5 (5 resumos de mensagem).
Quando o projector usar uma LAN 8 bites aleatórios será devolvidos se activar autenticação. Ligue estes 8 bites recebidos e a palavra-chave de autenticação e o faça um resumo destes dados com o algorítmo MD5 e adicione-o na frente dos comandos para enviar.

A seguir apresentamos um exemplo se a palavra-chave de autenticação é definida para “password” e os 8 bites aleatórios são “a572f60c”.

1) Ligue o projector.
2) Receba os 8 bites aleatórios “a572f60c” do projector.
3) Liga 8 bites aleatórios “a572f60c” e palavra-chave de autenticação “password” e torna-se “a572f60cpassword”.
4) Faça um resumo desta ligação “a572f60cpassword” com o algorítmo MD5. Será “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Adicione este “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” na frente de comandos e envie os dados.
   Envie “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+comando.
6) Quando enviar os dados estiver correcto o comando será executador e dados de resposta serão devolvidos. Caso contrário, um erro de autenticação será devolvido.

NOTA • Quanto a transmissão do segundo comando e dos comandos subsequentes, os dados de autenticação podem ser omitidos quando a mesma conexão.

7.5 Crestron RoomView®

O Crestron RoomView® é um programa de gestão de recursos multi-utilizador fornecido pela Crestron Electronics, Inc. É uma aplicação que permite gerir e controlar o projector e outros dispositivos AV colectivamente.
Para mais detalhes sobre o Crestron RoomView®, consulte a página Web da Crestron®.

URL: http://www.crestron.com

As interfaces de comunicação seguintes podem ser usadas para gerir toda a unidade.

1) Crestron RoomView® Express / Crestron RoomView® Server Edition
   O RoomView™ Express e o RoomView™ Server Edition são softwares fornecidos pela Crestron Electronics, Inc. Estes são usados para gerir todos os dispositivos AV e também conseguem comunicar com a linha de apoio, assim como enviar mensagens de alerta.
   Para mais detalhes sobre o software, consulte a página Web seguinte.

   URL: http://www.crestron.com/getroomview

2) Crestron e-Control®
   O Crestron e-Control® é um controlador de sistema que pode ser operado através de um navegador Web (📖42).

8. Solução de problemas

Problema	Causa provável	Itens a verificar	Número da página de referência
Não pode comunicar	Sinal de rádio fraco	• Aproxime mais o computador e o projector. • as ondas de rádio não atravessam concreto e metal portas de ferro, etc.)	–
	Não pode comunicar devido às configurações da rede sem fios /encriptação.	Se existir um programa de configuração de ligações sem fios instalado no seu computador, verifique as definições do mesmo. Por favor reporte-se ao manual para configurar esta funcionalidade.	–
	As configurações de rede do Computador e/o projecto não foram configuradas correctamente.	Verifique as configurações de rede do Computador e do projector.	–
	O mesmo endereço de rede está definido para ambas as LAN sem fios e com fios.	Altere o endereço a definição de endereço de rede para a LAN sem fios e com fios.	20, 21
	<Apenas para LAN sem fios> O adaptador USB sem fios não está inserido no projector.	Insira o adaptador USB sem fios opcional.	–
	<Apenas para LAN sem fios> Existe um projector ou outro que tem a mesma configuração sem fio.	Tem alterar SSID e o endereço IP.	20
Outros - As informações do projector para Computador não está correcta ou concluída - O projector nao responde	A Comunicação entre o projector e o Computador não estiver funcionando corretamente. As funções REDE do projector não está funcionando bem.	Tente “REINICIAR REDE” no menu SERVIÇO do Menu REDE.	No **Guia de Utilização**

9. Especificações

Item	Especificações
Programa de controlo	Aplicação de computador dedicada e navegador Web
Protocolo correspondente	Cliente TCP/IP, DHCP e servidor HTTP
Rede	LAN sem fio (IEEE802.11b/g/n) (Modos Ad-Hoc e Infrastructure) LAN com fio (100Base-TX/10Base-T)
Segurança	WEP (64/128bit), WPA-PSK (TKIP/AES), WPA2-PSK (TKIP/AES), SSID
Requisitos de sistema da aplicação de computador	OS: Windows® XP Home Windows® XP Professional Windows Vista® Home Basic Windows Vista® Home Premium Windows Vista® Business Windows Vista® Ultimate Windows Vista® Enterprise Windows® 7 Starter Windows® 7 Home Basic Windows® 7 Home Premium Windows® 7 Professional Windows® 7 Ultimate Windows® 7 Enterprise CPU: Pentium 4 (2,8 GHz ou superior) Placa gráfica: 16 bits, XGA ou superior Memória: 512 MB ou superior Espaço do disco rígido: 100 MB ou mais alto Navegador de internet: Internet Explorer® 6.0 ou mais alto Drive de CD-ROM
Adaptador USB sem fios	Gemtek USB-Link11n

10. Garantia e serviço pós venda

Se ocorrer problemas com o equipamento leia a secção **8. Solução de problemas** (📖*68*) primeiro e revise todos os pontos de verificação sugeridos. Depois disso, contacte seu fornecedor ou empresa de serviço, se ainda ocorrer problema. Será informado qual condição garantia é aplicável.

Projector

CP-X2021WN/CP-X2521WN/CP-X3021WN

User's Manual (detailed)

Operating Guide – Technical

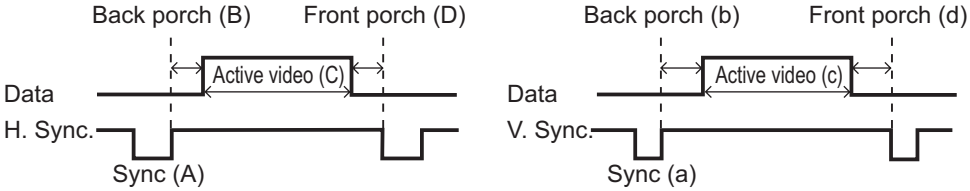
Example of PC signal

Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16” mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	49.7	60.0	VESA	1280 x 800 (60Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
*1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)
1440 x 900	55.9	59.9	VESA	WXGA+ (60Hz)
*1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)

NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a PC.
• Some PCs may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
• Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
• Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector’s panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
• Automatic adjustment may not function correctly with some input signals.
• The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.
• The HDMI™ input does not support the signals marked with *.

Initial set signals

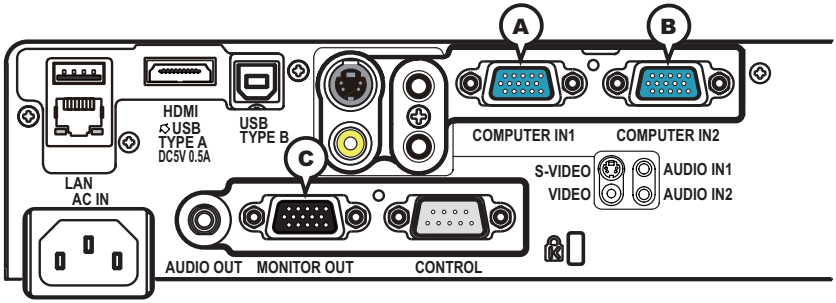
The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some PC models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.



Resolution (H x V)	Horizontal signal timing (µs)				Vertical signal timing (lines)				Signal mode
	(A)	(B)	(C)	(D)	(a)	(b)	(c)	(d)	
720 x 400	2.0	3.0	20.3	1.0	3	42	400	1	TEXT
640 x 480	3.8	1.9	25.4	0.6	2	33	480	10	VGA (60Hz)
640 x 480	1.3	4.1	20.3	0.8	3	28	480	9	VGA (72Hz)
640 x 480	2.0	3.8	20.3	0.5	3	16	480	1	VGA (75Hz)
640 x 480	1.6	2.2	17.8	1.6	3	25	480	1	VGA (85Hz)
800 x 600	2.0	3.6	22.2	0.7	2	22	600	1	SVGA (56Hz)
800 x 600	3.2	2.2	20.0	1.0	4	23	600	1	SVGA (60Hz)
800 x 600	2.4	1.3	16.0	1.1	6	23	600	37	SVGA (72Hz)
800 x 600	1.6	3.2	16.2	0.3	3	21	600	1	SVGA (75Hz)
800 x 600	1.1	2.7	14.2	0.6	3	27	600	1	SVGA (85Hz)
832 x 624	1.1	3.9	14.5	0.6	3	39	624	1	Mac 16" mode
1024 x 768	2.1	2.5	15.8	0.4	6	29	768	3	XGA (60Hz)
1024 x 768	1.8	1.9	13.7	0.3	6	29	768	3	XGA (70Hz)
1024 x 768	1.2	2.2	13.0	0.2	3	28	768	1	XGA (75Hz)
1024 x 768	1.0	2.2	10.8	0.5	3	36	768	1	XGA (85Hz)
1152 x 864	1.2	2.4	10.7	0.6	3	32	864	1	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 768	1.7	2.5	16.0	0.8	3	23	768	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 800	1.6	2.4	15.3	0.8	3	24	800	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 960	1.0	2.9	11.9	0.9	3	36	960	1	W-XGA (60Hz)
1280 x 1024	1.0	2.3	11.9	0.4	3	38	1024	1	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	1.1	1.8	9.5	0.1	3	38	1024	1	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	1.0	1.4	8.1	0.4	3	44	1024	1	SXGA (85Hz)
1400 x 1050	1.2	2.0	11.4	0.7	3	33	1050	1	SXGA+ (60Hz)
1440 x 900	1.4	2.2	13.5	0.8	6	25	900	3	WXGA+ (60Hz)
1600 x 1200	1.2	1.9	9.9	0.4	3	46	1200	1	UXGA (60Hz)

Connection to the ports

NOTICE ►Use the cables with straight plugs, not L-shaped ones, as the input ports of the projector are recessed.



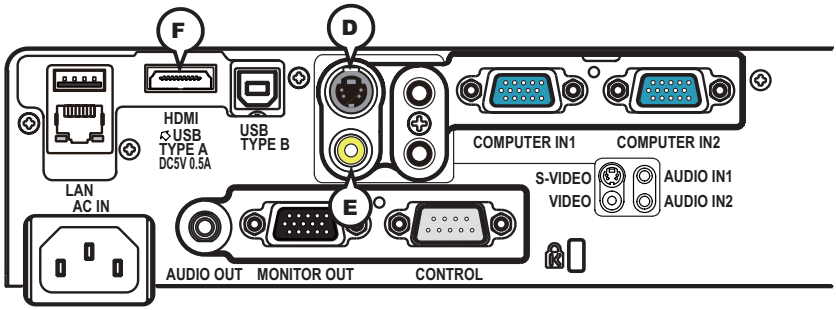
ⒶCOMPUTER IN1, ⒷCOMPUTER IN2, ⒸMONITOR OUT

D-sub 15pin mini shrink jack

<Computer signal>
• Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
• H/V. sync. signal: TTL level (positive/negative)
• Composite sync. signal: TTL level

<Component video signal>
• Video signal:
-Y, Analog, 1.0±0.1Vp-p with composite sync, 75Ω terminated
-Cb/Pb, Analog, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminated
-Cr/Pr, Analog, 0.7±0.1Vp-p 75Ω terminated
System: 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60

Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red, Cr/Pr	9	(No connection)
2	Video Green, Y	10	Ground
3	Video Blue, Cb/Pb	11	(No connection)
4	(No connection)	12	Ⓐ: SDA (DDC data), (No connection) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)
5	Ground		
6	Ground Red, Ground Cr/Pr	13	H. sync / Composite sync., (No connection)
7	Ground Green, Ground Y	14	V. sync., (No connection)
8	Ground Blue, Ground Cb/Pb	15	Ⓐ: SCL (DDC clock), (No connection) Ⓑ, Ⓒ: (No connection)



ⒹS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL (60Hz)

Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

ⒺVIDEO

RCA jack

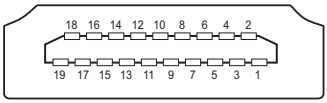
• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43, PAL (60Hz)

• 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator

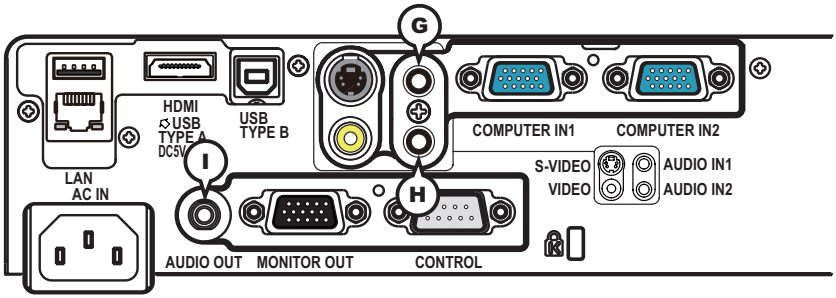
ⒻHDMI

• Type :HDMI™ connector

• Audio signal : Linear PCM (Sampling rate; 32/44.1/48 kHz)



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	8	T.M.D.S. Data0 Shield	15	SCL
2	T.M.D.S. Data2 Shield	9	T.M.D.S. Data0 -	16	SDA
3	T.M.D.S. Data2 -	10	T.M.D.S. Clock +	17	DDC/CEC Ground
4	T.M.D.S. Data1 +	11	T.M.D.S. Clock Shield	18	+5V Power
5	T.M.D.S. Data1 Shield	12	T.M.D.S. Clock -	19	Hot Plug Detect
6	T.M.D.S. Data1 -	13	CEC		
7	T.M.D.S. Data0 +	14	Reserved(N.C. on device)		



ⒼAUDIO IN1, ⒽAUDIO IN2

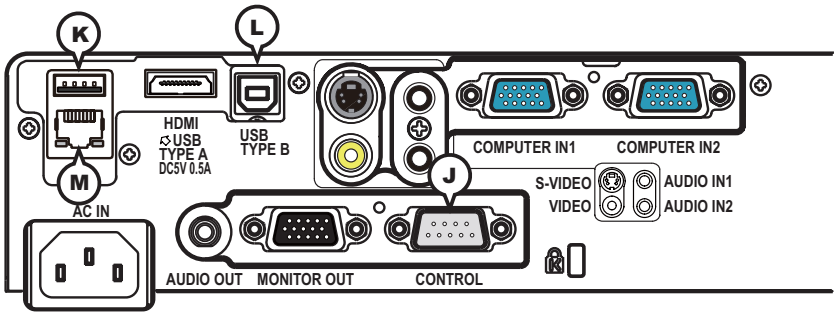
Ø3.5 stereo mini jack

• 200 mVrms 47kΩ terminator

ⒾAUDIO OUT

Ø3.5 stereo mini jack

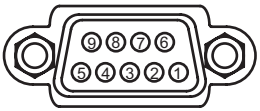
• 200 mVrms 1kΩ output impedance



ⒿCONTROL

D-sub 9pin plug

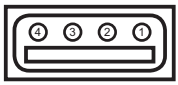
- About the details of RS-232C communication, please refer to the next chapter.



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)

ⓀUSB TYPE A

USB A type jack



Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

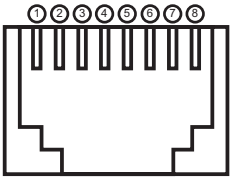
ⓁUSB TYPE B

USB B type jack

Pin	Signal
1	+5V
2	- Data
3	+ Data
4	Ground

ⓂLAN

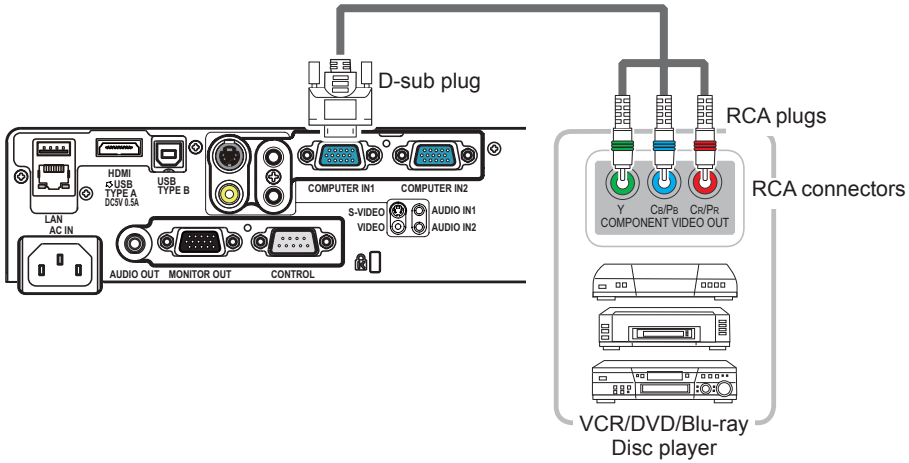
RJ-45 jack



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		

To input component video signal to COMPUTER IN ports

ex.



To input component video signal to the **COMPUTER IN1** or **COMPUTER IN2** port of the projector, use a RCA to D-sub cable or adapter.
For about the pin description of the required cable or adapter, refer to the descriptions about **COMPUTER IN1** or **COMPUTER IN2** port (*3*).

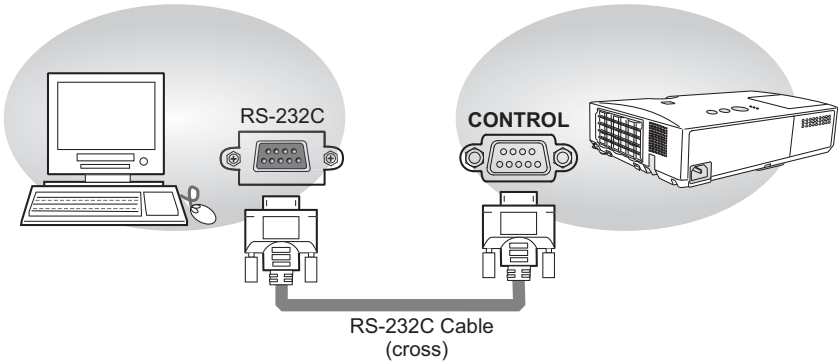
RS-232C Communication

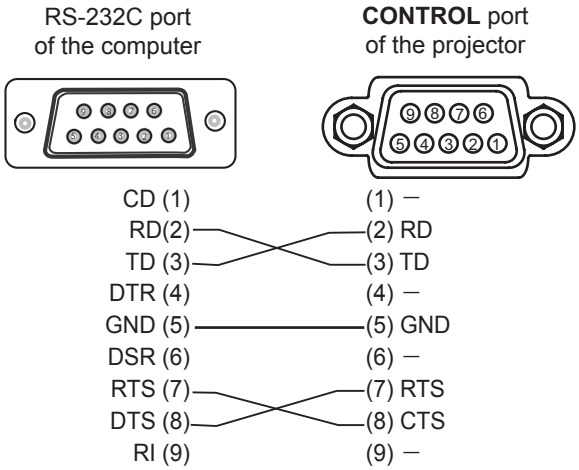
When the projector connects to the computer by RS-232C communication, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (🕮17).

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the projector's **CONTROL** port and the computer's RS-232C port with a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in figure.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to OFF. (🕮***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION*** in the ***Operating Guide***)





Communication settings

1. Protocol

19200bps,8N1

2. Command format ("h" shows hexadecimal)

Byte Number	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Command / Action	Header							Data					
	Header code		Packet	Data size		CRC flag		Action		Type		Setting code	
	L	H		L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
<SET>Change setting to desired value [(cL)(cH)] by [(eL)(eH)].	BEh	EFh	03h	06h	00h	(aL)	(aH)	01h	00h	(bL)	(bH)	(cL)	(cH)
<GET>Read projector internal setup value [(bL)(bH)] .						(aL)	(aH)	02h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<INCREMENT> Increment setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	04h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<DECREMENT> Decrement setup value [(bL)(bH)] by 1.						(aL)	(aH)	05h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h
<EXECUTE> Run a command [(bL)(bH)].						(aL)	(aH)	06h	00h	(bL)	(bH)	00h	00h

[Header code], [Packet], [Data size]

Set [BEh, EFh, 03h, 06h, 00h] to byte number 0 ~ 4.

[CRC flag]

For byte number 5, 6, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

[Action]

Set functional code to byte number 7, 8.
<SET> = [01h, 00h], <GET> = [02h, 00h], <INCREMENT> = [04h, 00h]
<DECREMENT> = [05h, 00h], <EXECUTE> = [06h, 00h]
Refer to the command table above.

[Type], [Setting code]

For byte number 9 ~ 12, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

3. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

(1) ACK reply : 06h

When the projector receives the Set, Increment, Decrement or Execute command correctly, the projector changes the setting data for the specified item by [Type], and it returns the code.

(2) NAK reply : 15h

When the projector cannot understand the received command, the projector returns the error code.
In such a case, check the sending code and send the same command again.

(3) Error reply : 1Ch + 0000h

When the projector cannot execute the received command for any reasons, the projector returns the error code.
In such a case, check the sending code and the setting status of the projector.

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh

When the projector receives the GET command correctly, the projector returns the responce code and 2 bytes of data.

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
• Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
• Commands are not accepted during warm-up.
• When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code. Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, the projector returns the error code to the computer.

Command Control via the Network

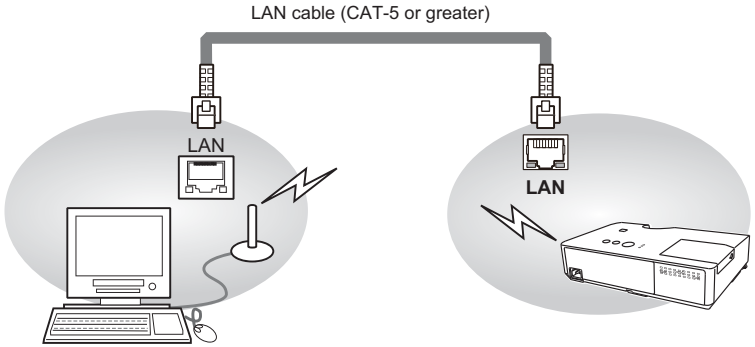
When the projector connects network, the projector can be controlled with RS-232C commands from the computer with web browser.

For details of RS-232C commands, refer to RS-232C Communication / Network command table (*17*).

NOTE • If data is transferred via wireless and wired LAN at the same time, the projector may not be able to process the data correctly.

Connection

1. Turn off the projector and the computer.
2. If you use wired LAN, connect the projector's **LAN** port to the computer's LAN port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure. If you use wireless LAN, insert the USB wireless adapter into the projector's **USB TYPE A** port.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.



Communicaion Port

The following two ports are assigned for the command control.

TCP #23
TCP #9715

Configure the following items form a web browser when command control is used.

Port Settings			
	Network Control Port1 (Port: 23)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port1 (Port: 23)]** to use TCP #23. Default setting is “Enable”.
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is “Disable”.
	Network Control Port2 (Port: 9715)	Port open	Click the **[Enable]** check box to open **[Network Control Port2 (Port: 9715)]** to use TCP #9715. Default setting is “Enable”.
		Authentication	Click the **[Enable]** check box for the **[Authentication]** setting when authentication is required. Default setting is “Enable”.

When the authentication setting is enabled, the following settings are required.

Security Settings			
	Network Control	Authentication Password	Enter the desired authentication password. ConfirmThis setting will be the same for **[Network Control Port1 (Port: 23)]** and **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**. Default setting is blank.
		Re-enter Authentication Password	

Command control settings

[TCP #23]

1. Command format

Same as RS-232C communication, refer to RS-232C Communicaton command format.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

Four of the response / error code used for TCP#23 are the same as RS-232C Communication (1)~(4). One authentication error reply (5) is added.

(1) ACK reply : 06h
Refer to RS-232C communication (🕮*10*).

(2) NAK reply : 15h
Refer to RS-232C communication (🕮*10*).

(3) Error reply : 1Ch + 0000h
Refer to RS-232C communication (🕮*10*).

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh
Refer to RS-232C communication (🕮*10*).

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h
When authentication error occurred, the projector returns the error code.

[TCP #9715]

1. Command format

The commands some datum are added to the head and the end of the ones of TCP#9715 are used.

Header	Data length	RS-232C command	Check sum	Connection ID
0×02	0×0D	13 bytes	1 byte	1 byte

[Header]
02, Fixed

[Data Length]
RS-232C commands byte length (0×0D, Fixed)

[RS-232C commands]
Refer to RS-232C Communication command format (🕮*9*).

[Check Sum]
This is the value to make zero on the addition of the lower 8 bits from the header to the checksum.

[Connection ID]
Random value from 0 to 255 (This value is attached to the reply data).

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• Commands are not accepted during warm-up.

2. Response code / Error code ("h" shows hexadecimal)

The connection ID is attached for the TCP#23's response / error codes are used. The connection ID is same as the sending command format.

(1) ACK reply : 06h + ××h (××h : connection ID)

(2) NAK reoly : 15h + ××h

(3) Error reply : 1Ch + 0000h + ××h

(4) Data reply : 1Dh + xxxxh + ××h

(5) Authentication error reply : 1Fh + 0400h + ××h

(6) Projector busy reply: 1Fh + ××××h + ××h

When the projector is too busy to receives the command ,the projector returens the error code.

In such a case, check the sending code and send the same command again.

Automatic Connection Break

The TCP connection will be automatically disconnected after there is no communication for 30 seconds after being established.

Authentication

The projector does not accept commands without authentication success when authentication is enabled. The projector uses a challenge response type authentication with an MD5 (Message Digest 5) algorithm. When the projector is using a LAN, a random 8 bytes will be returned if authentication is enabled. Bind this received 8 bytes and the authentication password and digest this data with the MD5 algorithm and add this in front of the commands to send.

Following is a sample if the authentication password is set to “password” and the random 8 bytes are “a572f60c”.

1) Select the projector.
2) Receive the random 8 bytes “a572f60c” from the projector.
3) Bind the random 8 bytes “a572f60c” and the authentication password “password” and it becomes “a572f60cpassword”.
4) Digest this bind “a572f60cpassword” with MD5 algorithm.
   It will be “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Add this “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” in front of the commands and send the data.
   Send “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+command.
6) When the sending data is correct, the command will be performed and the reply data will be returned. Otherwise, an authentication error will be returned.

NOTE • As for the transmission of the second or subsequent commands, the authentication data can be omitted when the same connection.

Network Bridge Communication

This projector is equipped with NETWORK BRIDGE function.
When the projector connects to the computer by wired or wireles LAN communicaton, an external device that is connected with this projector by RS-232C communication can be controlled from the computer as a network terminal.
For details, see the **6. Network Bridge** function in the **Network Guide**.

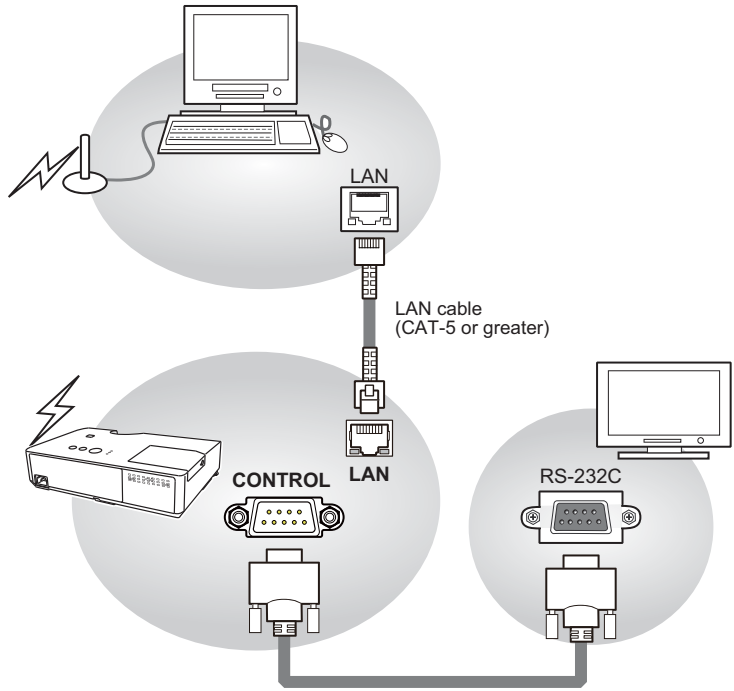
NOTE • If data is transferred via wireless and wired LAN at the same time, the projector may not be able to process the data correctly.

Connection

1. If you use wired LAN, connect the computer's LAN port and the projector's **LAN** port with a LAN cable. Use the cable that fulfills the specification shown in figure.

If you use wireless LAN, insert the USB wireless adapter into the projector's **LAN** port.

2. Connect the projector's **CONTROL** port and the RS-232C port of the devices that you want to control with a RS-232C cable.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.
4. Set the COMMUNICATION TYPE to NETWORK BRIDGE. (📖***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION*** in the ***Operating Guide***)



Communication settings

For communication setting, use the OPTION - SERVICE - COMMUNICATION menu. (📖***OPTION menu - SERVICE - COMMUNICATION*** in the ***Operating Guide***)

Item	Condition
BAUD RATE	4800bps / 9600bps / 19200bps / 38400bps
Data length	8 bit (fixed)
PARITY	NONE/ODD/EVEN
Start bit	1 bit (fixed)
Stop bit	1 bit (fixed)
Transmission method	HALF-DUPLEX/FULL-DUPLEX

NOTE • For connecting the projector to your devices, please read the manual for each devices, and connect them correctly with suitable cables.
• Turn off (the power of) both the projector and other devices and unplug , beore connecting them.
• For details of Transmission method, refer to **6.4 Transmission method** in the **Network Guide**.

RS-232C Communication / Network command table

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Off] 01 00 [On] 02 00 [Cool down]						
Input Source	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CE D5	01 00	00 20	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5E D1	01 00	00 20	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	00 20	0C 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cover error] 02 00 [Fan error] 03 00 [Lamp error] 04 00 [Temp error] 05 00 [Air flow error] 07 00 [Cold error] 08 00 [Filter error]						
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
		DAYTIME	BE EF	03	06 00	E3 C7	01 00	BA 30	40 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cinema] 04 00 [Dynamic] 10 00 [Custom] 20 00 [BOARD(BLACK)] 21 00 [BOARD(GREEN)] 22 00 [WHITEBOARD] 40 00 [DAY TIME]						
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
GAMMA	Set	DEFAULT-1	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		CUSTOM-1	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		DEFAULT-2	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		CUSTOM-2	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		DEFAULT-3	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		CUSTOM-3	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		DEFAULT-4	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		CUSTOM-4	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		DEFAULT-5	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		CUSTOM-5	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
		DEFAULT-6	BE EF	03	06 00	57 EA	01 00	A1 30	25 00
		CUSTOM-6	BE EF	03	06 00	57 FE	01 00	A1 30	15 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 steps gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 1 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 C2	06 00	50 70	00 00
User Gamma Point 2	Get		BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00
User Gamma Point 2 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 C3	06 00	51 70	00 00
User Gamma Point 3	Get		BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
User Gamma Point 3 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 C3	06 00	52 70	00 00
User Gamma Point 4	Get		BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00
User Gamma Point 4 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C C2	06 00	53 70	00 00
User Gamma Point 5	Get		BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00
User Gamma Point 5 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 C3	06 00	54 70	00 00
User Gamma Point 6	Get		BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00
User Gamma Point 6 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	94 C2	06 00	55 70	00 00
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 7 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	D0 C2	06 00	56 70	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
User Gamma Point 8 Reset	Execute		BE EF	03	06 00	2C C3	06 00	57 70	00 00
COLOR TEMP	Set	1 HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		2 MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		3 LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		4 Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		5 Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
		6 Hi-BRIGHT-3	BE EF	03	06 00	5B F3	01 00	B0 30	0A 00
		6 CUSTOM	BE EF	03	06 00	9B FE	01 00	B0 30	1A 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	10 C6	06 00	46 70	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC C7	06 00	47 70	00 00
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP GAIN B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	F8 C4	06 00	48 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R Reset	Execute		BE EF	03	06 00	40 C5	06 00	4A 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G Reset	Execute		BE EF	03	06 00	BC C4	06 00	4B 70	00 00
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C8 C5	06 00	4C 70	00 00

(continued on next page)

RS-232C Communication / Network command table (continued)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		16:10	BE EF	03	06 00	3E D6	01 00	08 20	0A 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
OVER SCAN	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
H SIZE	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
PROGRESSIVE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00
HDMI FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	BA 77	01 00	13 22	00 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	2A 76	01 00	13 22	01 00
		COMPUTER	BE EF	03	06 00	DA 76	01 00	13 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 77	02 00	13 22	00 00
HDMI RANGE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	86 D8	01 00	22 20	00 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	16 D9	01 00	22 20	01 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	E6 D9	01 00	22 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 D8	02 00	22 20	00 00
COMPUTER IN1	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
COMPUTER IN2	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
		SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN1	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B C2	01 00	50 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB C3	01 00	50 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 C2	02 00	50 30	00 00
FRAME LOCK – COMPUTER IN2	Set	OFF	BE EF	03	06 00	0B C3	01 00	54 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	9B C2	01 00	54 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 C3	02 00	54 30	00 00
FRAME LOCK – HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	7F C2	01 00	53 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	EF C3	01 00	53 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	4C C2	02 00	53 30	00 00
AUTO KEYSTONE EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
AUTO ECO MODE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB 27	01 00	10 33	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B 26	01 00	10 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 27	02 00	10 33	00 00
ECO MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		ECO	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
		INTELLIGENT ECO	BE EF	03	06 00	FB 2E	01 00	00 33	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
INSTALLATION	Set	FRONT / DESKTOP	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		REAR / DESKTOP	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		REAR / CEILING	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		FRONT / CEILING	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
STANDBY MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	01 60	00 00
		SAVING	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	01 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	E5 D2	02 00	01 60	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3E F4	01 00	B0 20	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE B5	01 00	B0 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D F4	02 00	B0 20	00 00
MONITOR OUT - COMPUTER IN2	Set	COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	CE F7	01 00	B4 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE B4	01 00	B4 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D F5	02 00	B4 20	00 00
MONITOR OUT - S-VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	86 F5	01 00	B2 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	46 F7	01 00	B2 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	76 B4	01 00	B2 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	B5 F5	02 00	B2 20	00 00
MONITOR OUT - VIDEO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C2 F5	01 00	B1 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	02 F7	01 00	B1 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	32 B4	01 00	B1 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 F5	02 00	B1 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
MONITOR OUT - HDMI	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	7A F4	01 00	B3 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	BA F6	01 00	B3 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	8A B5	01 00	B3 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	49 F4	02 00	B3 20	00 00
MONITOR OUT - LAN	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	1A F6	01 00	BB 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	DA F4	01 00	BB 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA B7	01 00	BB 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	29 F6	02 00	BB 20	00 00
MONITOR OUT - USB TYPE A	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	B6 F4	01 00	B6 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	76 F6	01 00	B6 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 B5	01 00	B6 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 F4	02 00	B6 20	00 00
MONITOR OUT - USB TYPE B	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	6E F7	01 00	BC 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	AE F5	01 00	BC 20	0 4 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9E B6	01 00	BC 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D F7	02 00	BC 20	00 00
MONITOR OUT - STANDBY	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	2A F7	01 00	BF 20	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	EA F5	01 00	BF 20	04 00
		OFF	BE EF	03	06 00	DA B6	01 00	BF 20	FF 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 F7	02 00	BF 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN1	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00
VOLUME - COMPUTER IN2	Get		BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00
VOLUME - S-VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00
VOLUME - VIDEO	Get		BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00
VOLUME - HDMI	Get		BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00
VOLUME - LAN	Get		BE EF	03	06 00	E9 CE	02 00	6B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F CE	04 00	6B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E CF	05 00	6B 20	00 00
VOLUME - USB TYPE A	Get		BE EF	03	06 00	45 CC	02 00	66 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	23 CC	04 00	66 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F2 CD	05 00	66 20	00 00
VOLUME - USB TYPE B	Get		BE EF	03	06 00	9D CF	02 00	6C 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	FB CF	04 00	6C 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	2A CE	05 00	6C 20	00 00
VOLUME - AUDIO OUT STANDBY	Get		BE EF	03	06 00	D9 CF	02 00	6F 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	BF CF	04 00	6F 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	6E CE	05 00	6F 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
MUTE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
SPEAKER	Set	ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
		OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN1	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO SOURCE - COMPUTER IN2	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00
AUDIO SOURCE - HDMI	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		AUDIO_HDMI	BE EF	03	06 00	7A C4	01 00	33 20	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00
AUDIO SOURCE - S-VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO SOURCE - VIDEO	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO SOURCE - LAN	Set	OFF	BE EF	03	06 00	DA DF	01 00	3B 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	4A DE	01 00	3B 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	BA DE	01 00	3B 20	02 00
		AUDIO_LAN	BE EF	03	06 00	8A D3	01 00	3B 20	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	E9 DF	02 00	3B 20	00 00
AUDIO SOURCE - USB TYPE A	Set	OFF	BE EF	03	06 00	76 DD	01 00	36 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	E6 DC	01 00	36 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	16 DC	01 00	36 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	45 DD	02 00	36 20	00 00
AUDIO SOURCE - USB TYPE B	Set	OFF	BE EF	03	06 00	AE DE	01 00	3C 20	00 00
		AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	3C 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	CE DF	01 00	3C 20	02 00
		AUDIO_USB TYPE B	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	3C 20	12 00
	Get		BE EF	03	06 00	9D DE	02 00	3C 20	00 00
AUDIO SOURCE - AUDIO OUT STANDBY	Set	AUDIO IN1	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	3F 20	01 00
		AUDIO IN2	BE EF	03	06 00	8A DF	01 00	3F 20	02 00
		OFF	BE EF	03	06 00	EA DE	01 00	3F 20	00 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 DE	02 00	3F 20	00 00
LAN SOUND ENABLE	Set	Disable	BE EF	03	06 00	BA F0	01 00	A3 20	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	2A F1	01 00	A3 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 F0	02 00	A3 20	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
USB TYPE B SOUND ENABLE	Set	Disable	BE EF	03	06 00	32 F0	01 00	A5 20	00 00
		Enable	BE EF	03	06 00	A2 F1	01 00	A5 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 F0	02 00	A5 20	00 00
HDMI AUDIO	Set	1	BE EF	03	06 00	AE C6	01 00	40 20	01 00
		2	BE EF	03	06 00	5E C6	01 00	40 20	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D C7	02 00	40 20	00 00
LANGUAGE *	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
		POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
		DANSK	BE EF	03	06 00	A7 DF	01 00	05 30	11 00
		ČESKY	BE EF	03	06 00	57 DF	01 00	05 30	12 00
		MAGYAR	BE EF	03	06 00	C7 DE	01 00	05 30	13 00
		ROMÂNĂ	BE EF	03	06 00	F7 DC	01 00	05 30	14 00
		SLOVENSKI	BE EF	03	06 00	67 DD	01 00	05 30	15 00
		HRVATSKI	BE EF	03	06 00	97 DD	01 00	05 30	16 00
		ΕΛΛΗΝΙΚΑ	BE EF	03	06 00	07 DC	01 00	05 30	17 00
		LIETUVIŲ	BE EF	03	06 00	F7 D9	01 00	05 30	18 00
		EESTI	BE EF	03	06 00	67 D8	01 00	05 30	19 00
		LATVIEŠU	BE EF	03	06 00	97 D8	01 00	05 30	1A 00
		ไทย	BE EF	03	06 00	07 D9	01 00	05 30	1B 00
		اللغة العربية	BE EF	03	06 00	37 DB	01 00	05 30	1C 00
		فارسی	BE EF	03	06 00	A7 DA	01 00	05 30	1D 00
		PORTUGUÊS BRA	BE EF	03	06 00	57 DA	01 00	05 30	1E 00
		BAHASA IND	BE EF	03	06 00	C7 DB	01 00	05 30	1F 00
		TIENG VIET	BE EF	03	06 00	37 CA	01 00	05 30	20 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00

* Not all of the languages in the table are supported.

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00
BLANK	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	MyScreen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
MyScreen Lock	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00
TEMPLATE	Set	TEST PATTERN	BE EF	03	06 00	43 D9	01 00	22 30	00 00
		DOT-LINE1	BE EF	03	06 00	D3 D8	01 00	22 30	01 00
		DOT-LINE2	BE EF	03	06 00	23 D8	01 00	22 30	02 00
		DOT-LINE3	BE EF	03	06 00	B3 D9	01 00	22 30	03 00
		DOT-LINE4	BE EF	03	06 00	83 DB	01 00	22 30	04 00
		CIRCLE 1	BE EF	03	06 00	13 DA	01 00	22 30	05 00
		CIRCLE 2	BE EF	03	06 00	E3 DA	01 00	22 30	06 00
		MAP 1	BE EF	03	06 00	83 D4	01 00	22 30	10 00
		MAP 2	BE EF	03	06 00	13 D5	01 00	22 30	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	70 D9	02 00	22 30	00 00
TEMPLATE On/Off	Set	OFF	BE EF	03	06 00	BF D8	01 00	23 30	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	2F D9	01 00	23 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	8C D8	02 00	23 30	00 00
C. C. - DISPLAY	Set	OFF	BE EF	03	06 00	FA 62	01 00	00 37	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	6A 63	01 00	00 37	01 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	9A 63	01 00	00 37	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 62	02 00	00 37	00 00
C. C. - MODE	Set	CAPTIONS	BE EF	03	06 00	06 63	01 00	01 37	00 00
		TEXT	BE EF	03	06 00	96 62	01 00	01 37	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	35 63	02 00	01 37	00 00
C. C. - CHANNEL	Set	1	BE EF	03	06 00	D2 62	01 00	02 37	01 00
		2	BE EF	03	06 00	22 62	01 00	02 37	02 00
		3	BE EF	03	06 00	B2 63	01 00	02 37	03 00
		4	BE EF	03	06 00	82 61	01 00	02 37	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	71 63	02 00	02 37	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
AUTO SEARCH	Set	OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
DIRECT POWER ON	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
AUTO POWER OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
USB TYPE B	Set	MOUSE	BE EF	03	06 00	FF 23	01 00	50 26	00 00
		USB DISPLAY	BE EF	03	06 00	6F 22	01 00	50 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 23	02 00	50 26	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILTER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
MY BUTTON-1	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		LAN	BE EF	03	06 00	0A 34	01 00	00 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	9A 30	01 00	00 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	3A 36	01 00	00 36	0C 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	AA 38	01 00	00 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	CA 39	01 00	00 36	1B 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	9A 3A	01 00	00 36	1E 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	0A 25	01 00	00 36	37 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	9A 2B	01 00	00 36	22 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	AA 29	01 00	00 36	25 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
MY BUTTON-2	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		LAN	BE EF	03	06 00	F6 35	01 00	01 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	66 31	01 00	01 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	C6 37	01 00	01 36	0C 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	56 39	01 00	01 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	36 38	01 00	01 36	1B 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	66 3B	01 00	01 36	1E 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	F6 24	01 00	01 36	37 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	66 2A	01 00	01 36	22 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	56 28	01 00	01 36	25 00
	Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00
MY BUTTON-ECO	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	5A 31	01 00	08 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	9A 33	01 00	08 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	AA 31	01 00	08 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	3A 30	01 00	08 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	CA 30	01 00	08 36	01 00
		LAN	BE EF	03	06 00	6A 36	01 00	08 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	FA 32	01 00	08 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	5A 34	01 00	08 36	0C 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	9A 3C	01 00	08 36	10 00
		AUTO KEYSTONE	BE EF	03	06 00	0A 3D	01 00	08 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	08 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	6A 3C	01 00	08 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	5A 3E	01 00	08 36	14 00
		AV MUTE	BE EF	03	06 00	CA 3A	01 00	08 36	19 00
		TEMPLATE	BE EF	03	06 00	AA 3B	01 00	08 36	1B 00
		RESOLUTION	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	08 36	1E 00
		ECO MODE	BE EF	03	06 00	6A 27	01 00	08 36	37 00
		MY IMAGE	BE EF	03	06 00	3A 3F	01 00	08 36	16 00
		SLIDESHOW	BE EF	03	06 00	FA 29	01 00	08 36	22 00
		MESSENGER	BE EF	03	06 00	CA 2B	01 00	08 36	25 00
		BLANK	BE EF	03	06 00	9A 00	01 00	08 36	40 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	0A 01	01 00	08 36	41 00
		VOLUME	BE EF	03	06 00	FA 01	01 00	08 36	42 00
		AUTO	BE EF	03	06 00	6A 00	01 00	08 36	43 00
	Get		BE EF	03	06 00	69 31	02 00	08 36	00 00

(continued on next page)

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
MY SOURCE	Set	COMPUTER IN1	BE EF	03	06 00	FA 38	01 00	20 36	00 00
		COMPUTER IN2	BE EF	03	06 00	3A 3A	01 00	20 36	04 00
		HDMI	BE EF	03	06 00	0A 38	01 00	20 36	03 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9A 39	01 00	20 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6A 39	01 00	20 36	01 00
		LAN	BE EF	03	06 00	CA 3F	01 00	20 36	0B 00
		USB TYPE A	BE EF	03	06 00	5A 3B	01 00	20 36	06 00
		USB TYPE B	BE EF	03	06 00	FA 3D	01 00	20 36	0C 00
	Get		BE EF	03	06 00	C9 38	02 00	20 36	00 00
Magnify Position H	Get		BE EF	03	06 00	C8 D7	02 00	10 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AE D7	04 00	10 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7F D6	05 00	10 30	00 00
Magnify Position V	Get		BE EF	03	06 00	34 D6	02 00	11 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 D6	04 00	11 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 D7	05 00	11 30	00 00
MY IMAGE	Set	OFF	BE EF	03	06 00	3A C3	01 00	00 35	00 00
		IMAGE-1	BE EF	03	06 00	AA C2	01 00	00 35	01 00
		IMAGE-2	BE EF	03	06 00	5A C2	01 00	00 35	02 00
		IMAGE-3	BE EF	03	06 00	CA C3	01 00	00 35	03 00
		IMAGE-4	BE EF	03	06 00	FA C1	01 00	00 35	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 C3	02 00	00 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-1 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	71 C3	06 00	01 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-2 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	35 C3	06 00	02 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-3 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	C9 C2	06 00	03 35	00 00
MY IMAGE IMAGE-4 Delete	Execute		BE EF	03	06 00	BD C3	06 00	04 35	00 00
VOLUME - ALL	Get		BE EF	03	06 00	CD C3	02 00	50 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB C3	04 00	50 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A C2	05 00	50 20	00 00

PJLink command

Commands	Control Description	Parameter or Response
POWR	Power Contorol	0 = Standby
		1 = Power On
POWR ?	Power Status inquiry	0 = Standby
		1 = Power On
		2 = Cool Down
INPT	Input Source selection	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
		52 = USB TYPE B
INPT ?	Input Source inquiry	11 = COMPUTER IN 1
		12 = COMPUTER IN 2
		22 = S-VIDEO
		23 = VIDEO
		31 = HDMI
		41 = USB TYPE A
		51 = LAN
		52 = USB TYPE B
AVMT	AV Mute	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on
AVMT ?	AV Mute inquiry	10 = BLANK off
		11 = BLANK on
		20 = Mute off
		21 = Mute on
		30 = AV Mute off
		31 = AV Mute on

(continued on next page)

Commands	Control Description	Parameter or Response
ERST ?	Error Status inquiry	1st byte: Refers to Fan error; one of 0 to 2
		2nd byte: Refers to Lamp error; one of 0 to 2
		3rd byte: Refers to Temptrature error; one of 0 to 2
		4th byte: Refers to Cover error; one of 0 to 2
		5th byte: Refers to Filter error; one of 0 to 2
		6th byte: Refers to Other error; one of 0 to 2
		The mearning of 0 to 2 is as given below
		0 = Error is not detected; 1 = Warning; 2 = Error
LAMP ?	Lamp Status inquiry	1st number (digits 1 to 5): Lamp Time
		2nd number : 0 = Lamp off, 1 = Lamp on
INST ?	Input Source List inquiry	11 12 22 23 31 41 51 52
NAME ?	Projector Name inquiry	Responds with the name set in "PROJECTOR NAME" of "NETWORK"
INF1 ?	Manufucturer's Name inquiry	HITACHI
INF2 ?	Model Name inquiry	Your model name, "CP-X2021WN", "CP-X2521WN" or "CP-X3021WN".
INFO ?	Other Information inquiry	Responds with the factory information and so on
CLSS ?	Class Information inquiry	1

NOTE • The password used in PJLink™ is the same as the password set in the Web Brouwser Comtrol. To use PJLink™ without authentication, do not set any password in Web Browser Control.
• For specifications of PJLink™, see the web site of the Japan Business Machine and Information System Industries Association.
URL: http://pjlink.jbmia.or.jp/

Projector

CP-X2021WN/CP-X2521WN/ CP-X3021WN

Instruções do proprietário (concisas)

Obrigado por ter adquirido este projector.
Leia este manual antes de utilizar o produto, para que a sua utilização seja feita segura e correctamente.

⚠**AVISO** ►Antes de utilizar este produto, assegure-se de que lê todos os manuais para este produto. Depois da leitura, guarde-os num local seguro para futura consulta.
►Tenha atenção a todos os avisos e alertas que constam dos manuais ou do produto.
►Siga as instruções dos manuais ou do produto.

NOTA • Neste manual, excepto quando indicado em contrário, a expressão "os manuais" refere-se a todos os documentos fornecidos com este produto e a expressão "o produto" significa este projector e respectivos acessórios fornecidos.

PORTUGUÊS

Conteúdo

Em primeiro lugar 2
Explicação sobre os avisos e símbolos gráficos 2
Instruções de segurança importantes 2
Avisos regulamentares 3
Sobre a interferência electromagnética 3
Acerca da eliminação de equipamento eléctrico e electrónico 4
Embalagem dos Componentes 4
Preparação para o telecomando 5
Esquema 6
Ligar os seus dispositivos 7
Apertar a tampa do adaptador 8
Ligar a alimentação eléctrica 8
Ligar a energia 9
Regular o elevação do projector 10
Exibindo a imagem 11
Desligar da corrente 12
Substituição da lâmpada 13
Limpeza e substituição do filtro de ar ... 15
Utilizando o manual no CD 16
Especificações 17
Solução de problemas
- Garantia e Assistência Pós-Vendas ... 18

Em primeiro lugar

Explicação sobre os avisos e símbolos gráficos

São utilizados os avisos e símbolos gráficos seguintes para os manuais e o produto, para fins de segurança. Conheça-os previamente e obedeça às respectivas instruções.

⚠**AVISO**	Este aviso refere-se a um risco de ferimentos pessoais graves ou mesmo morte.
⚠**PRECAUÇÃO**	Este aviso refere-se a um risco de ferimentos pessoais ou danos físicos.
NOTIFICAÇÃO	Este aviso refere-se a possíveis problemas.

Instruções de segurança importantes

As instruções seguintes são importantes para uma utilização segura do produto. Certifique-se de que os cumpre sempre quando utilizar o produto. O fabricante não assume nenhuma responsabilidade pelos danos causados pela manipulação incorrecta não abrangida pela utilização normal nos termos definidos nos manuais do presente projector.

⚠**AVISO** ►Nunca utilize o produto no momento ou após a ocorrência de uma anomalia (por exemplo, libertação de fumo, odores estranhos, entrada de líquidos ou objectos no seu interior, etc.) Se ocorrer uma anomalia, desligue imediatamente o projector da ficha.
►Mantenha o produto afastado de crianças e de animais.
►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Se uma pilha for engolida, procure imediatamente atendimento médico de emergência.
►Não utilize o produto quando existir o perigo de ocorrência de trovoadas.
►Desligue o projector da tomada, caso não o esteja a utilizar.
►Não abra ou remova qualquer parte do produto, a não ser que instruído pelo manual. Para efeitos de manutenção interna, tal operação apenas deve ser efectuada pelo seu representante ou serviço de assistência técnica.
►Utilize apenas os acessórios especificados ou recomendados pelo fabricante.
►Não efectue modificações no projector nem nos respectivos acessórios.
►Não permita que entrem objectos ou líquidos dentro do produto.
►Não molhe o produto.
►Não coloque o projector em locais onde óleos, como óleo de cozinha ou óleo de máquinas, são utilizados. O óleo pode danificar o produto, resultando em avarias ou quedas da posição de montagem.
►Não aplique choques ou pressões a este produto.
- Não coloque o produto em cima de um local instável, tal como uma superfície irregular ou uma mesa inclinada.
- Não posicione o produto de forma instável. Coloque o projector de forma a que não fique saliente em relação à superfície onde está colocado.
- Retire quaisquer acessórios do projector, incluindo o cabo de alimentação e cabos, quando transportar o projector.

►Enquanto a lâmpada estiver acesa, não olhe directamente para a objectiva nem para as aberturas no projector.
►Enquanto a lâmpada de projecção estiver acesa, não se aproxime da tampa da lâmpada e das saídas de ventilação. Da mesma forma, depois da lâmpada apagar, não se aproximar dela durante algum tempo, uma vez que se encontra demasiado quente.

Avisos regulamentares

Sobre a interferência electromagnética

In Canada

Este dispositivo digital Classe B atende à ICES-003 do Canadá.

Nos EUA e noutros locais onde são aplicáveis as normas FCC

Declaração de Conformidade

Nome comercial	HITACHI
Número do modelo	CP-X2021WN, CP-X2521WN, CP-X3021WN
Parte responsável	Hitachi America, Ltd.
Endereço	900 Hitachi way, Chula Vista, CA 91914-3556 U.S.A.
Telefone	+1 -800-225-1741

Este dispositivo cumpre a parte 15 das Regras da FCC. Seu funcionamento está sujeito às duas condições a seguir: (1) Este dispositivo não pode causar nenhuma interferência nociva, e (2) este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferência que possa causar um funcionamento indesejado. Este equipamento foi testado e considerado compatível com os limites para um dispositivo digital classe B, conforme a Parte 15 das Regras da FCC.

Esses limites foram concebidos para proporcionar uma proteção razoável contra interferências deletérias em instalações residenciais. Este equipamento gera, usa e é capaz de irradiar energia de radiofreqüência. Se não for instalado e usado segundo as instruções, pode interferir de forma deletéria em comunicações de rádio. No entanto, não há garantia de que não haverá interferências em uma instalação específica. Se este equipamento causar interferências prejudiciais à recepção de rádio ou televisão, o que pode ser determinado ligando e desligando o equipamento, sugerimos ao usuário que tente corrigir a interface adotando um ou mais dos seguintes procedimentos:

- Reposicionar ou trocar de lugar a antena receptora.
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Ligar o equipamento a uma tomada de uma rede diferente daquela à qual o receptor está conectado.
- Pedir auxílio ao vendedor do equipamento ou a um técnico experiente de rádio/TV.

INSTRUÇÕES AOS USUÁRIOS: Este equipamento atende aos requisitos da FCC (Federal Communication Commission) para equipamentos se forem atendidas as seguintes condições. Alguns cabos precisam ser usados com o conjunto padrão. Use o cabo acessório ou um cabo de tipo específico para a conexão. Para cabos com um núcleo apenas em uma ponta, ligue o núcleo ao projector.

PRECAUÇÃO: Alterações ou modificações feitas sem autorização expressa da parte responsável pela adesão às normas podem tornar o usuário legalmente inapto a usar o equipamento.

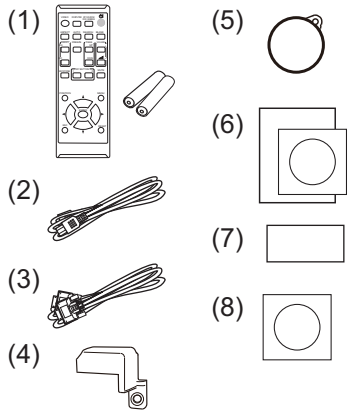
Acerca da eliminação de equipamento eléctrico e electrónico

A marca indica a conformidade com a Directiva Europeia 2002/96/EC sobre Resíduos de Equipamentos Eléctricos e Electrónicos (REEE). Esta marca indica a obrigação de NÃO deitar o equipamento, incluindo pilhas ou acumuladores gastos ou descarregados, como lixo municipal não classificado, mas sim utilizar o sistema de recolha e de retorno disponível. Se as pilhas ou acumuladores incluídos com este equipo levarem o símbolo químico Hg, Cd ou Pb, isso significa que tais produtos contêm um alto índice de metal de mais de 0,0005% de Mercúrio, mais de 0,002% de Cádmio, ou mais de 0,004% de Chumbo.

Embalagem dos Componentes

O seu projector deverá vir com os itens abaixo indicados. Verifique se todos os itens se encontram incluídos. Contacte imediatamente o seu representante se faltarem alguns itens.

(1) Controlo remoto com duas pilhas AA
(2) Cabo de alimentação
(3) Cabo de computador
(4) Tampa do adaptador
(5) Tampa da lente
(6) Instruções do proprietário (Livro x 1, CD x 1)
(7) Etiqueta de Segurança
(8) CD da aplicação



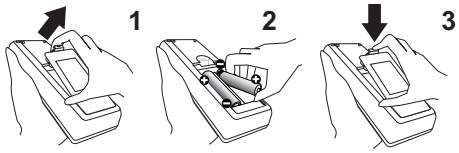
⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca. Se uma pilha for engolida, procure imediatamente atendimento médico de emergência.

NOTA • Guarde os materiais de embalagem originais para reenvio futuro. Certifique-se de que utiliza o material de embalagem original quando deslocar o projector. Tenha especial cuidado com a lente.
• O projector pode fazer um ruído quando inclinado, movido ou abanado, uma vez que foi deslocada uma aba no interior do projector que é utilizada para controlar o fluxo de ar. Isto não se trata de uma falha ou avaria.

Preparação para o telecomando

Instale as baterias no controlo remoto antes de usá-lo. Se o controlo remoto começar a funcionar precariamente tente substituí-las. Se não usar o controlo remoto por um longo período remova as baterias do controlo remoto e armazene-as num local seguro.

1. Segure o prendedor da tampa da bateria e remova-o.
2. Alinha e instale as duas baterias AA **(HITACHI MAXELL, parte nº LR6 ou R6P)** de acordo com seus terminais de mais e menos conforme indicado no controlo remoto.



3. Substitua a tampa da bateria na direcção da seta e coloque-a no lugar até que ouça um estalo.

⚠**AVISO** ►Manusei sempre as baterias com cuisado e use-as somente conforme indicado. O uso incorrecto pode causar rachadura ou fuga, o que pode causar incêndio, lesão e/ou poluição do meio-ambiente.

- Quando substituir as pilhas, substitua ambas as pilhas por duas do mesmo tipo. Não utilize uma pilha nova com uma pilha usada.
- Verifique se usa somente as baterias especificadas. Não use as baterias de tipos diferentes ao mesmo tempo. Não misture uma nova bateria com a antiga.
- Verifique se os terminais de menos e mais estão correctamente alinhados ao carregar a bateria.
- Mantenha a bateria distante de crianças e animais.
- Não cause curto circuito ou solde a bateria.
- Não permita que uma bateria entre em contacto com água ou fogo. Mantenha as baterias em local seco, escuro ou fresco.
- Se observa que fuga na bateria, limpe-o e depois substitua-a. Se a fuga aderir no seu corpo ou roupa enxague bem com água imediatamente.
- Siga as leis locais para eliminar a bateria.

Esquema

Consulte a tabela **T-1** ou **T-2** e as imagens **F-1** e **F-2** no final deste manual para determinar o tamanho de ecrã e a distância de projector (da extremidade do projector). Os valores apresentados na tabela são calculados para um ecrã de tamanho total.

ⓐ Tamanho do ecrã (diagonal)

ⓑ Distância de projecção (± 10%, da extremidade do projector)

ⓒ1, ⓒ2 Altura do ecrã (±10%)

• Se o projector for usado a uma altitude de cerca de 1600 m (5250 feet) ou superior, defina a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO para ELEVADA.
Caso contrário, defina para NORMAL. Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.

⚠**AVISO** ►Coloque o projector num local onde possa aceder facilmente à tomada de corrente.
►Instale o projector numa posição horizontal estável.
• Não utilize quaisquer acessórios de fixação além dos acessórios especificados pelo fabricante. Leia e guarde o manual de utilizador dos acessórios de fixação utilizados.
• Para instalações especiais, tais como montagens em tectos, consulte o seu distribuidor antecipadamente. Podem ser requeridos serviços e acessórios de fixação específicos.
• Não coloque o projetor em pé de lado, de frente ou de trás.
• Não fixe nem coloque nada no projector, excepto se especificado em contrário nas instruções.
►Não instale o projector perto de objectos termo-condutores ou inflamáveis.
►Não coloque o projector em locais onde óleos, como óleo de cozinha ou óleo de máquinas, são utilizados.
►Não coloque o projetor em qualquer lugar onde possa ficar molhado.
⚠**PRECAUÇÃO** ►Coloque o projetor num local fresco para assegurar que existe ventilação adequada.
• Mantenha um espaço de 30 cm ou mais entre os lados do projetor e outros objectos tais como paredes.
• Não pare, bloqueie ou cubra as entradas de ventilação do projetor.
• Não coloque o projector em locais que estejam expostos a campos magnéticos, pois isso poderia fazer com que as ventoinhas de refrigeração no interior do projector deixassem de funcionar correctamente.
►Evite colocar o projetor em local enpoeirado, úmido e esfumaçado.
• Não coloque o projector perto de humidificadores.
NOTIFICAÇÃO ►Coloque o projetor de forma que evite que luz directa atinja o sensor remoto.
►Não coloque o produto num local onde possa provocar interferências de rádio.
►Verifique e corrija as definições para ALTITUDE de SERVIÇO no menu OPCAO de acordo com o ambiente de utilização. Para mais detalhes, consulte as **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização**.

Ligar os seus dispositivos

Antes de ligar o projector a um dispositivo, consulte o manual do dispositivo para confirmar que o dispositivo é adequado para ligar com este projector e prepare os acessórios necessários, como um cabo de acordo com o sinal do dispositivo. Consulte o revendedor quando o acessório necessário não for fornecido com o produto ou o acessório estiver danificado.
Depois de garantir que o projector e os dispositivos estão desligados, efectue a ligação, de acordo com as instruções seguintes. Consulte as imagens **F-3** a **F-6** no final deste manual.
Para mais detalhes, consulte as **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização**.
Antes de ligar o projector a um sistema de rede, leia também as **Instruções do Proprietário - Guia de Rede**.

⚠**AVISO** ►Utilize apenas os acessórios adequados. Caso contrário, pode causar um incêndio ou danos no dispositivo e no projector.
- Utilize apenas os acessórios especificados ou recomendados pelo fabricante do projetor. Pode ser regulado ao abrigo de alguma norma.
- Não desmonte ou modifique o projetor e acessórios.
- Não use acessórios danificados. Tenha cuidado para não danificar os acessórios. Encaminhe os cabos, para que não sejam calcados ou atracados.

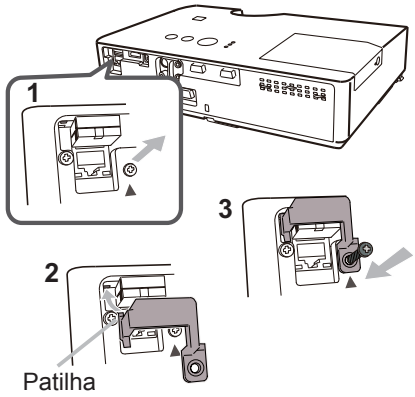
⚠**PRECAUÇÃO** ►Para um cabo com somente um núcleo na extremidade ligue-a com o núcleo no projector. Isso pode ser exigido pelas regulamentações EMI.
►Antes de ligar o projector a uma rede, certifique-se de que obtém a autorização do administrador da rede.
►Não ligue a porta **LAN** em qualquer rede com voltagem excessiva.
►O adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção é necessário para usar a função de rede sem fios deste projector.
►Antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB da porta do projector, certifique-se de que utiliza a função REMOVER USB no ecrã de miniaturas para proteger os dados. Antes de inserir ou remover o adaptador USB sem fios do projector, desligue a alimentação do projector e remova a ficha do cabo de alimentação da tomada. Não toque no adaptador USB sem fios enquanto o projector estiver a receber alimentação de CA.

NOTA • Não ligue nem desligue o projector enquanto ligado a um dispositivo em funcionamento, a menos que seja indicado no manual do dispositivo.
• A função de algumas portas de entrada podem ser seleccionadas de acordo com os seus requisitos de utilização. Para mais detalhes, consulte as **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização.**
• Tenha cuidado para não ligar acidentalmente um conector a uma porta errada.
• Se um dispositivo de armazenamento USB demasiado grande bloquear a porta **LAN**, utilize um cabo de extensão USB para ligar o dispositivo de armazenamento USB.

Apertar a tampa do adaptador

Use a tampa do adaptador fornecida para evitar que o adaptador USB sem fios se solte facilmente.

1. Desaperte o parafuso (assinalado com um triângulo) na parte inferior direita da porta **USB TYPE A**.
2. Insira o patilha na tampa no orifício na parte superior esquerda da porta **USB TYPE A** na direcção da seta.
3. Alinhe os orifícios de parafuso com o projector e a tampa. Depois, insira o parafuso removido do projector no orifício e aperte o parafuso.

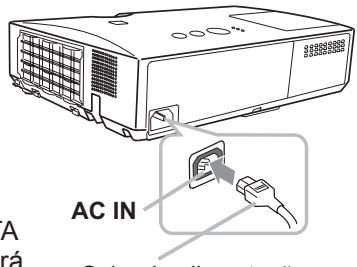


⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca.

Ligar a alimentação eléctrica

1. Coloque o conector do cabo de alimentação na ficha **AC IN** (Entrada AC) do projetor.
2. Coloque totalmente o plugue do cabo de alimentação na ficha de parede. Alguns segundos após a ligação à corrente eléctrica, o indicador **POWER** apresentará uma cor laranja contínua.

Lembre-se que quando a função ALIMENT.DIRECTA está activada, a ligação à alimentação eléctrica ligará o projector.



⚠**AVISO** ►Tenha cuidado ao ligar o cabo de alimentação, uma vez que ligações incorrectas ou erradas podem causar incêndio e/ou choque eléctrico.

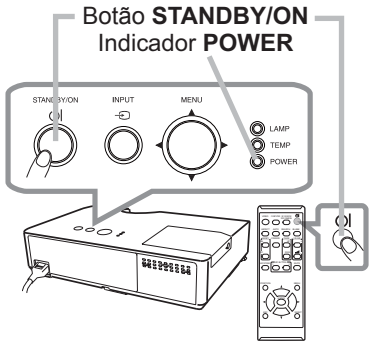
- Não toque no cabo eléctrico com as mãos molhadas.
- Use somente o cabo de alimentação que acompanha o projetor. Se ficar danificado, contacte seu fornecedor para obter um novo. Nunca modifique o cabo de alimentação.
- Ligue somente o cabo de alimentação numa ficha de parede cuja voltagem corresponde ao cabo de alimentação. A ficha de parede deve ficar próxima ao projetor e facilmente acessível. Remova o cabo de alimentação para fazer a separação completa.
- Não distribua a alimentação eléctrica por diversos dispositivos. Fazer isso poderá sobrecarregar a tomada e os conectores, desprender a ligação ou resultar em incêndio, choque eléctrico ou outros acidentes.
- Ligue o terminal de terra para a entrada de CA deste aparelho ao terminal de terra da divisão usando um cabo de alimentação adequado (fornecido).

NOTIFICAÇÃO ►Este produto está também concebido para sistemas de alimentação IT com uma tensão entre fases de 220 a 240 V.

Ligar a energia

1. Certifique-se de que o cabo de alimentação está firmemente e correctamente ligado ao projector e à tomada.
2. Certifique-se de que o indicador **POWER** acende uma luz laranja fixa. Em seguida, retire a tampa da lente.
3. Prima o botão **STANDBY/ON** do projector ou controlo remoto.

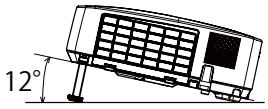
A lâmpada de projecção acende-se e o indicador **POWER** ficará verde intermitente. Quando a energia estiver totalmente ligada, o indicador deixará de estar intermitente e ficará iluminado de verde constante.



⚠**AVISO** ►É emitida uma luz forte quando a corrente do projector está ligada. Não olhe para o interior da lente do projector nem olhe para dentro do projector através de nenhuma das aberturas do projector.

NOTA • Por favor, ligue o projector antes de qualquer equipamento a ele ligado.
• O projector tem a função ALIMENT.DIRECTA, que permite que o projector se ligue automaticamente. Para mais informações veja, por favor, as **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização**.

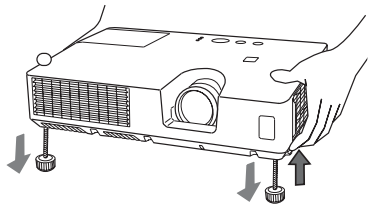
Regular o elevação do projector



Quando o local de colocação do projector for ligeiramente irregular, quer para a direita quer para a esquerda, utilize os pés elevadores para o colocar horizontalmente.
A utilização dos pés elevadores também podem servir para inclinar o projector para que este possa projectar para o ecrã num ângulo adequado, elevando a parte frontal do projector dentro do limite de 12 graus.
Este projector possui 2 pés elevadores e 2 botões de elevação Um pé elevador é ajustado enquanto empurra para cima o botão de elevação que se encontra do mesmo lado que este.

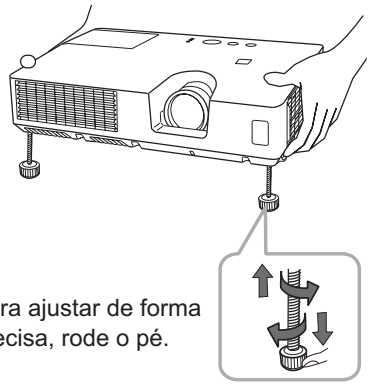
1. Segurando o projector, puxe os botões de elevação para cima para soltar os pés elevadores.
2. Coloque o lado da frente do projector para a altura desejada.
3. Solte os botões de elevação no sentido de bloquear os pés elevadores.
4. Depois de se assegurar que os pés elevadores se encontram bloqueados, assente o projector cuidadosamente.
5. Se necessário, os pés elevadores podem ser regulados manualmente para realizar ajustes mais precisos. Segure o projector quando estiver a regular os pés.

1



Para soltar um pé elevador, puxe para cima o botão de elevação que se encontra do mesmo lado que este.

5



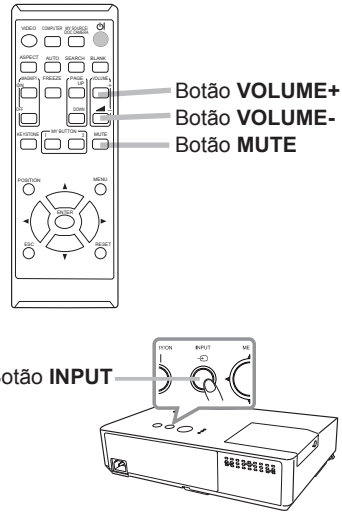
Para ajustar de forma precisa, rode o pé.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não opere os botões do elevador sem segurar o projetor, uma vez que o aparelho pode cair.
►Não incline o projetor alalém de elevar sua parte frontal dentro de 12 graus ao usar o pedal de ajuste. Uma inclinação do projetor excedendo a restricção pode causar funcionamento precário ou diminuir o ciclo de vida de peça consumível ou do próprio aparelho.

Exibindo a imagem

1. Active a sua fonte de sinal. Ligue o sinal da fonte, e faça com que o sinal seja enviado para o projector.

2. Prima o botão **INPUT** do projector.
De cada vez que premir o botão, o projector alterna a sua porta de entrada conforme abaixo indicado.
Você também pode utilizar o controlo remoto para seleccionar um sinal de entrada.
Pressione o botão **VIDEO** para seleccionar um sinal de entrada da porta **HDMI**, **S-VIDEO** ou **VIDEO**, ou o botão **COMPUTER** para seleccionar um sinal de entrada da porta **COMPUTER IN1**, **COMPUTER IN2**, **LAN**, **USB TYPE A** ou **USB TYPE B**.

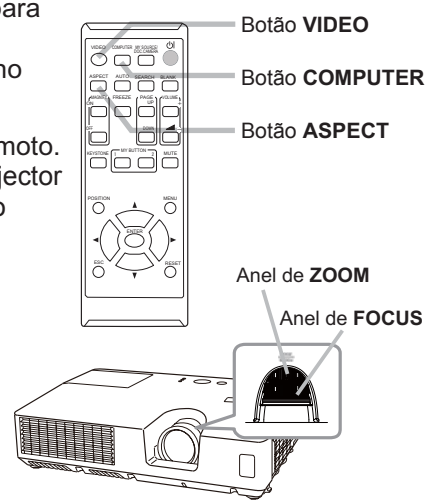


3. Use os botões **VOLUME+**/**VOLUME-** para ajustar o volume. Para ter o projector em silêncio, pressione o botão **MUTE** no remoto controlo.

4. Prima o botão **ASPECT** no controlo remoto. De cada vez que premir o botão, o projector alterna o modo para o rácio do aspecto sucessivamente.

5. Utilize o anel do **ZOOM** para ajustar o tamanho do ecrã.

6. Utilize o anel de **FOCUS** para focar a imagem.

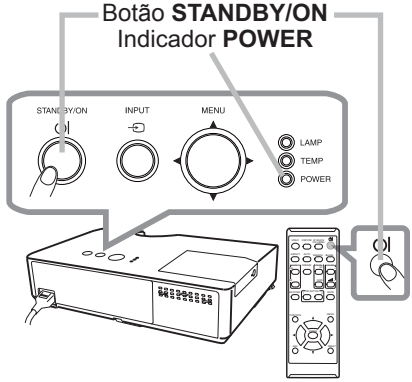


⚠**PRECAUÇÃO** ►Se pretender ter um ecrã em branco enquanto a lâmpada do projector está ligada, utilize a função SUPRESS.IMA. (consulte as **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização**) Tomar outra acção qualquer pode causar danos no projector.

NOTA • O botão **ASPECT** não funciona se não tiver sido introduzido o sinal adequado.
• Para detalhes sobre como ajustar a imagem, reporte-se por favor às **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização**.

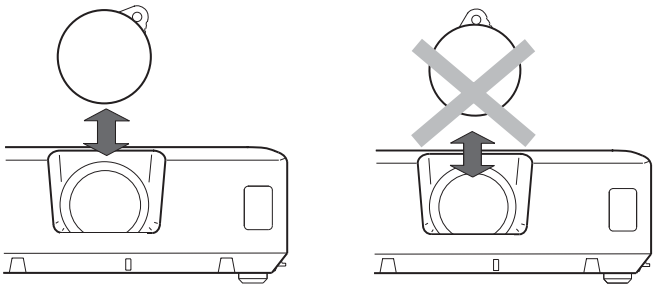
Desligar da corrente

1. Prima o botão **STANDBY/ON** do projector ou controlo remoto.
   A mensagem “Desligar?” vai aparecer no ecrã durante aproximadamente 5 segundos.
2. Pressione o botão **STANDBY/ON** de novo enquanto a imagem é exibida.
   A lâmpada do projector acende-se e o indicador **POWER** fica verde e a começa a piscar. Então, o indicador **POWER** deixa de piscar e a luz passa para cor-de-laranja carregado depois de a lâmpada ficar totalmente arrefecida.



3. Encaixe a tampa das lentes, após o indicador **POWER** estar laranja contínuo.

Não ligue o projector durante 10 minutos ou mais depois de o ter desligado. Além disso, não desligue o projector pouco tempo após ligá-lo. Essas operações podem fazer com que a lâmpada avarie ou podem encurtar a vida útil de algumas peças, incluindo a lâmpada.



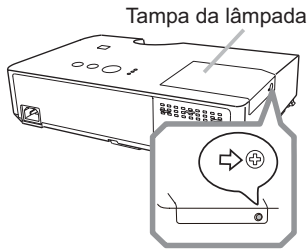
⚠**AVISO** ►Não toque à volta da tampa da lente e dos orifícios de ventilação durante a utilização ou imediatamente após o uso, dado que estará muito quente. ►Retire o cabo de alimentação para separação completa. A tomada de corrente eléctrica deve encontrar-se próxima do projector e ser de fácil acesso.

NOTA • Por favor, desligue o projector após ter desligado qualquer equipamento a ele ligado.
• Este projector tem a função DESLIGAR AUTO, que permite que o projector se desligue automaticamente. Para mais informações veja, por favor, as **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização**.
• Quando instala ou retira a tampa da lente, mova-a verticalmente para cima e para baixo e, ao mesmo tempo, mantém o botão para a direita, conforme mostrado na figura.

Substituição da lâmpada

Uma lâmpada é um produto com tempo de duração limitado. A utilização da lâmpada por períodos prolongados de tempo poderá tornar as imagens mais escuras ou o tom da cor de fraca qualidade. Tenha em atenção que cada lâmpada tem a sua própria duração, pelo que pode haver aquelas que se partem ou fundem pouco tempo depois de começar a usá-las. Recomenda-se que prepare uma nova lâmpada e a substitua atempadamente. Para preparar uma nova lâmpada, contacte o seu representante e, informe-o do número do tipo de lâmpada.

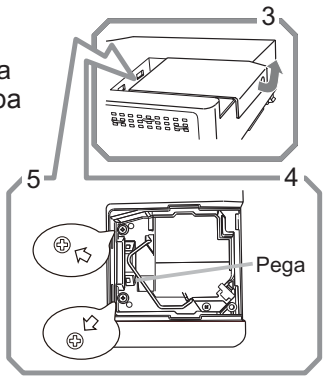
Número tipo: DT01191

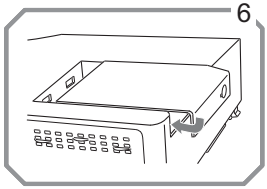


1. Desligue o projector e retire o cabo eléctrico da respectiva tomada. Deixe que a lâmpada arrefeça durante no mínimo 45 minutos.
2. Prepare uma nova lâmpada.
   Se o projector estiver montado no tecto, ou se a lâmpada estiver partida, peça também ao seu representante para substituir a lâmpada.

No caso da substituição ser feita por você mesmo, siga o seguinte procedimento.

3. Solte o parafuso (marcado pela seta) da tampa da lâmpada e de seguida, desloque e levante a tampa da lâmpada para a retirar.
4. Solte os 2 parafusos (assinalados com setas) da lâmpada e puxe cuidadosamente a lâmpada pelos encaixes. Nunca solte quaisquer outros parafusos.
5. Coloque a lâmpada nova e reaperte com firmeza os 2 parafusos que foram retirados anteriormente da lâmpada, de forma a recolocá-la no lugar.
6. Ao unir as partes do encaixe da tampa da lâmpada e do projector, desloque a tampa da lâmpada para trás para o seu lugar. Em seguida aperte firmemente o parafuso da tampa da lâmpada.
7. Ligue o projector e reajuste o temporizador da lâmpada utilizando a função TEMPO LÂMP. no menu OPCAO.





(1) Pressione o botão **MENU** para visualizar um menu.
(2) Seleccione MENU AVANÇADO no menu utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►.
(3) Seleccione OPCAO na coluna da esquerda do menu utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►.
(4) Seleccione TEMPO LÂMP. utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►. Aparece uma caixa de diálogo.
(5) Pressione o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Isto executa o reajustamento do temporizador da lâmpada.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não toque em nenhum espaço no interior do projector, enquanto se retira a lâmpada.

NOTA • Por favor reajuste o temporizador da lâmpada somente quando a lâmpada tenha sido substituída, para obter uma indicação correcta sobre a lâmpada.

Substituição da lâmpada (continuação)

⚠ VOLTAGEM ALTA ⚠ TEMPERATURA ALTA ⚠ PRESSÃO ALTA

⚠**AVISO** ►O projetor usa uma lâmpada de vidro de mercúrio de alta pressão. A lâmpada pode quebrar com um ruído alto ou queimar se sacudida ou arranhada, manuseada enquanto quente, ou gasta com o tempo. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Se a lâmpada estourar, podem ser arremessados fragmentos de vidro contra o compartimento da lâmpada ou pode haver escape de gás contendo mercúrio ou pó com pequenas partículas de vidro dos orifícios de ventilação do projector.
►**Como eliminar a lâmpada:** Este produto contém uma lâmpada de mercúrio, não coloque-a no lixo doméstico. Elimine de acordo ocm as leis ambientais.
• Para reciclagem da lâmpada consulte www.lamprecycle.org (nos EUA).
• Para eliminação de produto contcte sua agência de protecção ambiental local ou www.eiae.org (nos EUA) ou www.epsc.ca (no Canadá).
Para obter mais informações contacte seu fornecedor.

Desconectar a ficha de alimentação da parede	• Se a lâmpada quebrar (emitirá um ruído alto quando o fizer), desligue o cabo de alimentação da ficha de parede e obtenha uma lâmpada de substituição de seu fornecedor local. Observe que fragmentos de vidro pode danificar as partes internas do projetor ou causar lesão durante seu manuseio, portanto, não tente limpar o projetor ou substituir a lâmpada sozinho. • Se a lâmpada quebrar (a lâmpada produz um estrondo quando quebra), mantenha a sala bem ventilada e não respire o gás ou pequenas partículas que saem dos orifícios de ventilação do projector e não deixe que o gás atinja os olhos ou a boca. • Antes de substituir a lâmpada, desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Aguarde pelo menos 45 minutos par que a lâmpada resfrie suficientemente. Manusear a lâmpada enquanto estiver quente pode causar queimadura ou danificá-la.
	• Nunca desparafuse excepto os parafusos indicados (marcados por uma seta). • Não abra a tampa da lâmpada ao suspender o projetor dum teto. Isto é perigoso, uma vez que o bulbo da lâmpada quebrou, os fragmentos cairão quando abrir a tampa. Além disso, trabalhar em lugares altos é perigoso, portanto, solicite seu fornecedor que substitua a lâmpada mesmo que o bulbo não esteja quebrado. • Não use o projetor com a tampa da lâmpada removida. Ao substituir a lâmpada verifique se os parafussos sejam apertados com firmeza. Soltar os parafusos pode causar dano ou lesão.
	• Use somente a lâmpada de tipo específico. O uso de uma lâmpada que não atenda às especificações deste modelo pode causar um incêndio, danificar ou reduzir a vida útil deste produto. • Se a lâmpada quebrar logo depois que for usada, é possível que exista problemas eléctricos em algum lugar ao redor da lâmpada. Se isto acontecer, contacte seu fornecedor ou representante de serviço. • Manusei com cuidado: sacudir ou arranhar pode fazer com que o bulbo da lâmpada estoure durante seu uso. • Usar a lâmpada por longos períodos de tempo pode fazer com que fique escura e não acenda ou estoure. Quando as imagens estiverem escuras quando o tom de cor for precário substitua a lâmpada logo que for possível. Não use lâmpadas antigas (usadas); isto pode causar rompimento.

Limpeza e substituição do filtro de ar

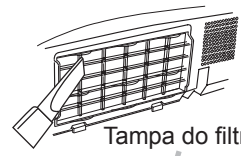
Por favor inspeccione e limpe o filtro de ar periodicamente. Quando os indicadores ou uma mensagem solicitarem que limpe o filtro de ar, faça-o logo que possível.
O filtro de ar possui no seu interior dois tipos de filtros. Substitua os filtros quando estes se encontrarem danificados ou demasiadamente sujos. Para obter filtros novos, contacte o seu representante e indique-lhe o seguinte número de tipo.

Número tipo : UX36761 (Conjunto de filtros)

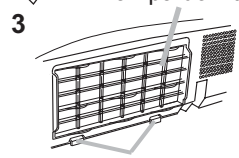
Ao substituir a lâmpada substitua o filtro de ar. Um filtro de ar de tipo especificado sairá junto com uma lâmpada de substituição para este projetor.

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Use o aspirador na tampa de filtro e ao seu redor.
3. Pegue e puxe para cima os botões da tampa do filtro para o retirar.
4. Utilize um aspirador para a ventilação do filtro do projector.
5. Retire o filtro fino enquanto segura a tampa do filtro. Recomenda-se que deixe o filtro grosso na tampa do filtro.
6. Utilize um aspirador em ambos os lados do filtro fino enquanto o segura, para que não seja sugado. Utilize um aspirador para o interior da tampa do filtro, para limpar o filtro grosso. Se os filtros estiverem danificados ou muito sujos, substitua-os por novos.
7. Coloque o filtro fino no filtro grosso, rodando o lado da costura para cima.
8. Coloque a unidade de filtro de volta no projetor.
9. Ligue o projetor e reajuste o tempo do filtro com o item TEMPO FILTRO no MENU FAC.
   (1) Prima o botão **MENU** para exibir um menu.
   (2) Direccione para TEMPO FILTRO com o botão ▼/▲ e depois prima ►. Aparece uma caixa de diálogo.
   (3) Prima o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Executa o reajuste do tempo do filtro.

2

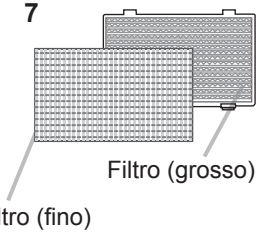


3



4

7



PORTUGUÊS

⚠**AVISO** ►Antes de cuidar do filtro de ar, certifique-se de que o cabo de alimentação não está ligado, e depois deixe o projector arrefecer o suficiente.
►Utilize unicamente o filtro de ar do tipo especificado. Não utilize o projector com o filtro de ar e a cobertura do filtro retirados. Isto poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projector.
►Limpe o filtro de ar periodicamente. Se o filtro de ar ficar obstruído pelo pó ou outras substâncias, a temperatura interna aumentará, a qual poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projector.

NOTA • Por favor reajuste o temporizador do filtro unicamente quando tenha limpo ou substituído o filtro de ar, para obter uma indicação correcta sobre o filtro de ar.
• O projector poderá indicar a mensagem tal como “VERIFIQUE O FLUXO DE AR” ou desligar o projector, para evitar a subida do nível do aquecimento interno.

Utilizando o manual no CD

Os outros manuais para este produto encontram-se escritos no CD-ROM intitulado "Instruções do proprietário (detalhadas)". Antes de utilizar o CD-ROM, por favor leia o que a seguir se indica para assegurar um funcionamento adequado.

■ Requisitos do sistema

O sistema para utilizar o CD-ROM tem os seguintes requisitos.

Windows®:	OS: Microsoft® Windows® 98, Windows® 98SE, Windows NT®4.0, Windows® Me, Windows® 2000/Windows® XP ou posterior UPC: Processador Pentium® a 133MHz / Memória: 32MB ou mais
Macintosh®:	OS: Mac OS® 10.2 ou posterior UPC: PowerPC®/ Memória: 32MB ou mais
Unidade CD-ROM:	Unidade CD-ROM de 4x:
Visor:	256 cores / resolução de 640 x 480 pontos
Aplicações:	Microsoft® Internet Explorer®4.0 e Adobe® Acrobat® Reader® 4.0 ou posterior

■ Como utilizar o CD

1. Introduza o CD no drive CD-ROM do computador.

Windows®:	Em breve, inicia-se automaticamente o Web Browser. A janela de início aparece.
Macintosh®:	(1) Clique duas vezes no ícone "Projectors" que aparece no ambiente de trabalho. (2) Ao clicar no ficheiro "main.html", o Web Browser será iniciado e a janela Initial aparecerá.

2. Primeiro, clique no nome do modelo do projector e, depois, clique no idioma que pretende a partir da lista apresentada. As Instruções do proprietário (detalhadas) abrem-se.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Utilize exclusivamente o CD-ROM numa unidade de CDs de computado. O CD-ROM foi concebido para utilização apenas no computador. NUNCA INSIRA O CD-ROM NUM LEITOR DE CD QUE NO PRÓPRIO PARA COMPUTADOR! Caso contrário, a unidade de CD pode produzir um ruído extremamente alto, que PODERÁ DANIFICAR OS OUVIDOS E OS ALTIFALANTES!

- depois de utilizar o CD-ROM, coloque-o na caixa e guarde-o. Não exponha o CD à luz directa do sol nem a altas temperaturas nem em ambientes de extrema humidade.

NOTA • As informações contidas no CD-ROM podem ser alteradas sem aviso. Por favor consulte o nosso site onde poderá encontrar a informação mais recente para este projector. (📖*18*)

• Não se assume qualquer responsabilidade por quaisquer danos ou defeitos no harware e software do seu computador como resultado da utilização do CD-ROM.

• Toda ou parte da informação incluída no CD-ROM não deve ser copiada, reproduzida ou publicada sem a devida autorização da nossa empresa.

Especificações

Item	Especificação
Nome do produto	Projetor de cristal líquido
Painel de cristal líquido	786.432 pixels (1024 horizontais x 768 verticais)
Lâmpada	215 W UHP
Altifalante	1 W
Alimentação/ Corrente nominal	CA de 100-120 V: 3,3 A, CA de 220-240 V: 1,6 A
Consumo	CA de 100-120 V: 320 W, CA de 220-240 V: 310 W
Temperaturas-limite	5 ~ 35 °C (funcionamento)
Dimensões	306 (larg.) x 77 (alt.) x 221 (prof.) mm * Não inclui as peças salientes. Consulte a figura **F-7** no fim destas instruções.
Peso	aprximadament 2,3 kg
Portas	**COMPUTER IN1** ..... D-sub de 15 pinos mini jack x1 **COMPUTER IN2** ..... D-sub de 15 pinos mini jack x1 **HDMI** ..... Conector HDMI x1 **MONITOR OUT** ..... D-sub de 15 pinos mini jack x1 **S-VIDEO** ..... Mini jack DIN de 4 pinos x1 **VIDEO** ..... RCA x1 **AUDIO IN1** ..... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1 **AUDIO IN2** ..... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1 **AUDIO OUT** ..... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1 **USB TYPE A** ..... conector USB tipo A x1 **USB TYPE B** ..... conector USB tipo B x1 **CONTROL** ..... D-sub de 9 pinos plug x1 **LAN** ..... jack RJ45 x1
Peças opcionais	**Lamp:** DT01191 **Conjunto de filtros:** UX36761 **Acessório de montagem:** HAS-X1 (Suporte para montagem no tecto) HAS-204L (Adaptador de fixação para tectos baixos) HAS-304H (Adaptador de fixação para tectos altos) **Telecomando laser:** RC-R008 **Adaptador USB sem fios:** USB-WL-11N * Para informação adicional, por favor consulte o seu representante.

Solução de problemas - Garantia e Assistência Pós-Vendas

Na eventualidade de ocorrer uma operação anormal (tal como fumo, odor estranho ou som excessivo), interrompa imediatamente a utilização do projector. De outro modo, caso surja algum problema com o projector, primeiro reporte-se à "Solução de problemas" nas **Instruções do Proprietário - Guia de Utilização** e **Guia de Rede**, e então execute as verificações sugeridas.
Se isso não solucionar o problema, contacte o representante ou empresa de assistência Assim, obterá informações sobre o modo como a garantia será aplicada.
Por favor consulte as seguintes páginas da Internet onde poderá encontrar a informação mais recente para este projector.

Informação produtos e manuais :	**http://www.hitachi-america.us/digitalmedia**
Informações sobre o produto :	**http://www.hitachidigitalmedia.com**
Download manual :	**http://www.hitachiserviceeu.com/support/guides/userguides.htm**

NOTA • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.
• O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual.
• A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

Reconhecimento de marca

• Mac®, Macintosh® e Mac OS® são marcas comerciais registadas da Apple Inc.
• Pentium® é uma marca comercial registada da Intel Corp.
• Adobe® e Acrobat®, Reader® são marcas comerciais registadas da Adobe Systems Incorporated.
• Microsoft®, Internet Explorer®, Windows®, Windows NT® e Windows Vista® são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.
• PowerPC® é uma marca comercial registada da International Business Machines Corporation.
• HDMI, o logótipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da HDMI Licensing LLC. nos Estados Unidos e outros países.
• Blu-ray Disc™ e Blu-ray™ são marcas registadas da Blu-ray Disc Association.
Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Contrato de licença do utilizador final para o software do projector

• Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software.
• Certifique-se de lê "Contrato de licença do utilizador final para o software do projector" que é um documento separado. (no CD)

T-1 CP-X2021WN (1024 x 768) (±10%)

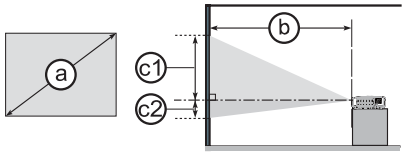
ⓐ Screen size (diagonal)		4 : 3 screen								16 : 9 screen							
		ⓑ Projection distance				ⓒ1 Screen height		ⓒ2 Screen height		ⓑ Projection distance				ⓒ1 Screen height		ⓒ2 Screen height	
		min.		max.						min.		max.					
type (inch)	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.8	0.9	34	1.1	42	39	15	7	3	1.0	38	1.2	46	36	14	1	0
40	1.0	1.2	46	1.4	56	52	21	9	3	1.3	51	1.6	62	49	19	1	0
50	1.3	1.5	59	1.8	71	65	26	11	4	1.6	64	2.0	78	61	24	1	1
60	1.5	1.8	71	2.2	86	78	31	13	5	2.0	77	2.4	94	73	29	2	1
70	1.8	2.1	83	2.6	101	91	36	15	6	2.3	91	2.8	110	85	34	2	1
80	2.0	2.4	95	2.9	115	105	41	17	7	2.6	104	3.2	126	97	38	2	1
90	2.3	2.7	107	3.3	130	118	46	20	8	3.0	117	3.6	142	109	43	3	1
100	2.5	3.0	119	3.7	145	131	51	22	9	3.3	130	4.0	158	122	48	3	1
120	3.0	3.6	144	4.4	174	157	62	26	10	4.0	157	4.8	190	146	57	4	1
150	3.8	4.6	180	5.5	218	196	77	33	13	5.0	197	6.0	238	182	72	4	2
200	5.1	6.1	241	7.4	291	261	103	44	17	6.7	263	8.1	318	243	96	6	2
250	6.4	7.6	302	9.3	365	327	129	54	21	8.4	329	10.1	397	304	120	7	3
300	7.6	9.2	363	11.1	438	392	154	65	26	10.0	395	12.1	477	365	144	9	4

T-2 CP-X2521WN, CP-X3021WN (1024 x 768) (±10%)

ⓐ Screen size (diagonal)		4 : 3 screen								16 : 9 screen							
		ⓑ Projection distance				ⓒ1 Screen height		ⓒ2 Screen height		ⓑ Projection distance				ⓒ1 Screen height		ⓒ2 Screen height	
		min.		max.						min.		max.					
type (inch)	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.8	0.9	34	1.0	40	39	15	7	3	0.9	37	1.1	44	36	14	1	0
40	1.0	1.2	46	1.4	54	52	21	9	3	1.3	50	1.5	59	49	19	1	0
50	1.3	1.5	58	1.7	68	65	26	11	4	1.6	64	1.9	75	61	24	1	1
60	1.5	1.8	70	2.1	83	78	31	13	5	2.0	77	2.3	90	73	29	2	1
70	1.8	2.1	82	2.5	97	91	36	15	6	2.3	90	2.7	106	85	34	2	1
80	2.0	2.4	95	2.8	111	105	41	17	7	2.6	103	3.1	121	97	38	2	1
90	2.3	2.7	107	3.2	125	118	46	20	8	3.0	116	3.5	136	109	43	3	1
100	2.5	3.0	119	3.5	139	131	51	22	9	3.3	130	3.9	152	122	48	3	1
120	3.0	3.6	143	4.3	167	157	62	26	10	4.0	156	4.6	183	146	57	4	1
150	3.8	4.6	179	5.3	210	196	77	33	13	5.0	196	5.8	229	182	72	4	2
200	5.1	6.1	240	7.1	280	261	103	44	17	6.6	262	7.8	306	243	96	6	2
250	6.4	7.6	300	8.9	351	327	129	54	21	8.3	328	9.7	383	304	120	7	3
300	7.6	9.2	361	10.7	422	392	154	65	26	10.0	393	11.7	460	365	144	9	4

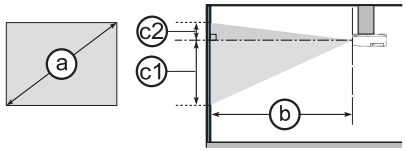
F-1

・On a horizontal surface

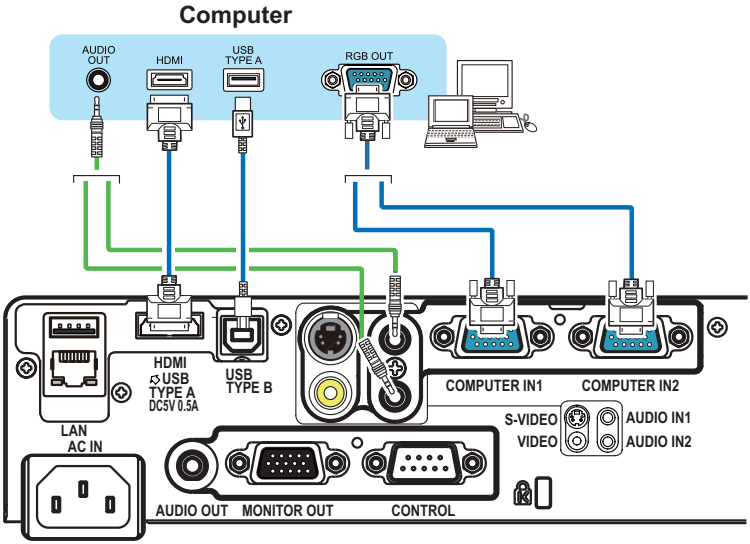


F-2

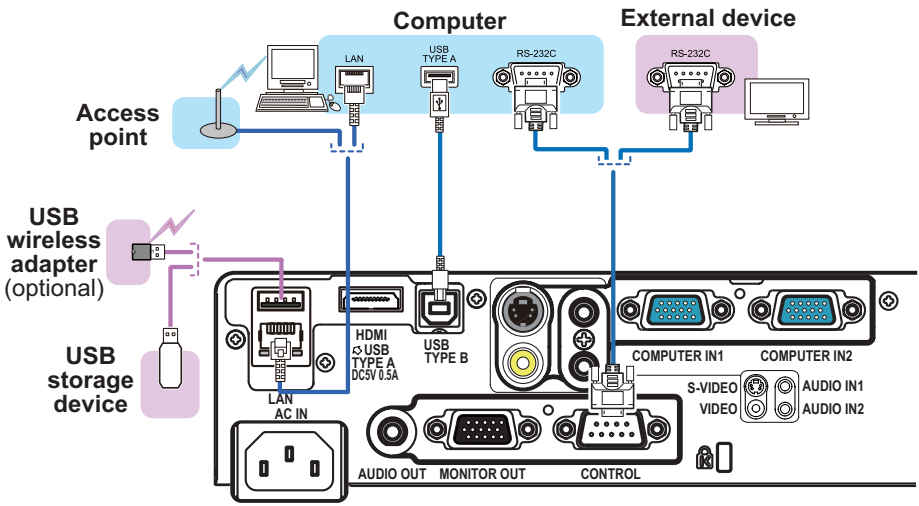
・Suspended from the ceiling



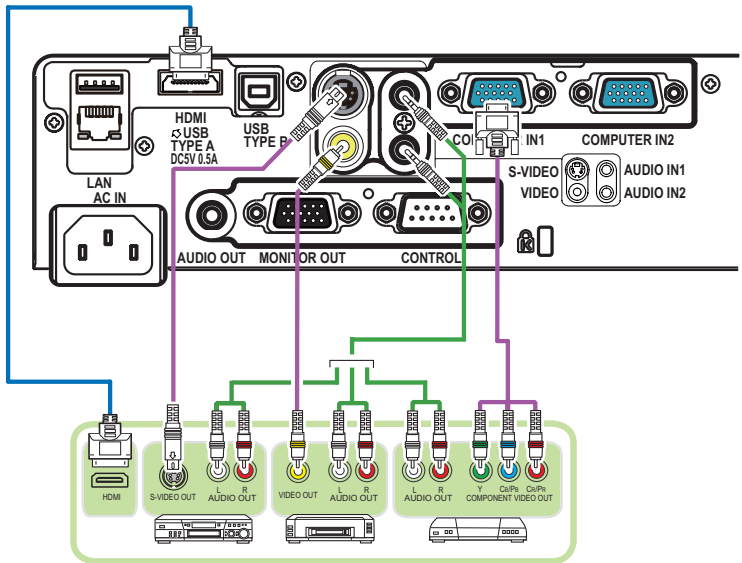
F-3



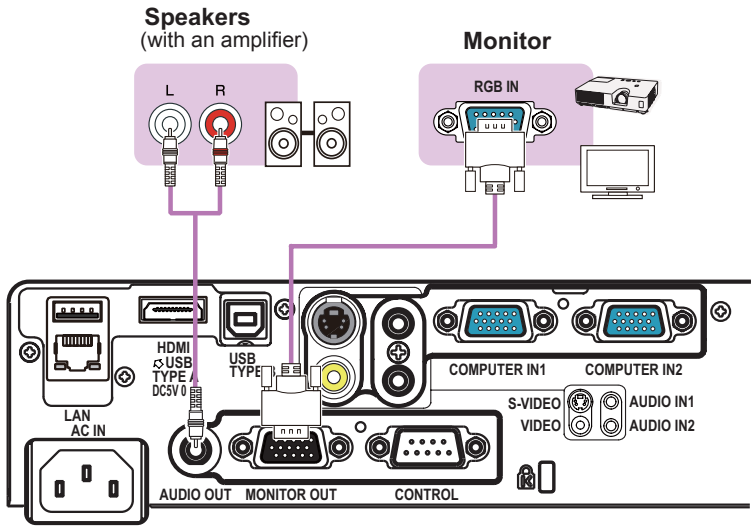
F-4

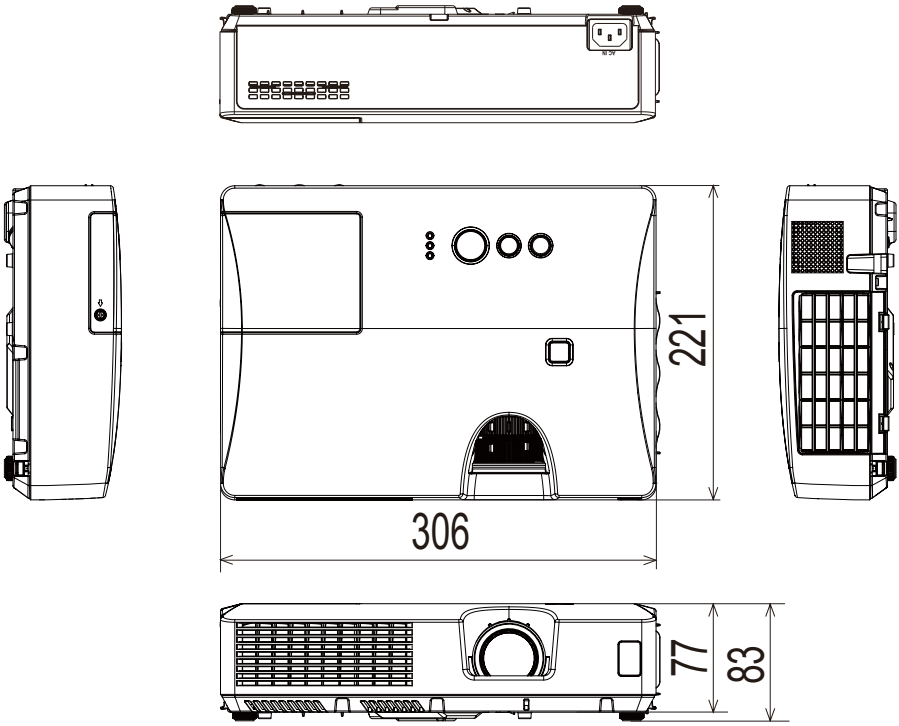


F-5



VCR/DVD/Blu-ray Disc™ player


Speakers
(with an amplifier)
L
R
Monitor
RGB IN
HDMI
USB
TYPE A
DC5V 0
USB
TYPE B
COMPUTER IN1
COMPUTER IN2
S-VIDEO
VIDEO
AUDIO IN1
AUDIO IN2
LAN
AC IN
AUDIO OUT
MONITOR OUT
CONTROL



[unit: mm]

NOTE • The information in this manual is subject to change without notice. • The manufacturer assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. • The reproduction, transfer or copy of all or any part of this document is not permitted without express written consent.

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet dechangements sans avertissement préalable. • Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel. • La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. • Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler. • Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

NOTA • La información de este manual puede sufrir modificaciones sin previo aviso. • El fabricante no asume ninguna responsabilidad por los errores que puedan aparecer en este manual. • No está permitida la reproducción, transmisión o utilización de este documento ni de su contenido sin autorización expresa por escrito.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso. • Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale. • E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

MERK • Informasjonen i denne håndboken kan endres uten varsel. • Produsenten påtar seg intet ansvar for eventuelle feil som fremkommer i denne håndboken. • Reproduksjon, overføring eller bruk av dette dokumentet eller deler av det, er ikke tillatt uten uttrykt skriftlig tillatelse.

OPMERKING • De informatie in deze handleiding kan zonder voorafgaande kennisgeving veranderd worden. • De fabrikant neemt geen enkele verantwoordelijkheid voor de eventuele fouten in deze handleiding. • Reproductie, overdracht of het gebruik van dit document is niet toegestaan, zonder uitdrukkelijke toestemming van de betreffende partij.

NOTA • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.
• O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual.
• A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

通知事项 • 本书中刊载的内容有可能不经预告而发生变更。• 本产品的制造者对本书中的刊载错误不负任何责任。• 未经允许请勿复制、转载和使用本书的部分或全部内容。

알림 • 본서에 기재되어 있는 내용은 예고 없이 변경하는 일이 있습니다 . • 본제품의 제조자는 , 본서에 있어서의 기재 오류에 대해서 일절의 책임도 지지 않습니다 . • 본서 내용의 일부 혹은 전부를 무단으로 복사하거나 전재하여 사용하는 것을 절대 금합니다 .

NOTERA • Informationen i denna bruksanvisning kan komma att ändras utan förvarning. • Tillverkaren påtar sig inget ansvar för eventuella fel i denna bruksanvisning. • Återgivning, översändande eller användning av detta dokument eller dess innehåll är inte tillåten utan uttrycklig skriftligt medgivande.

ПРИМЕЧАНИЕ. • Содержание данного руководства может изменяться без предварительного уведомления. • Производитель не несет ответственности за ошибки в данном руководстве.
• Воспроизведение, передача и использование данного документа или его содержания запрещено без письменного разрешения.

HUOM! • Tämän ohjekirjan tiedot voivat muuttua ilman eri ilmoitusta. • Valmistaja ei ota mitään vastuuta ohjekirjassa mahdollisesti olevista virheistä. • Dokumentin tai sen sisällön jäljentäminen, siirto tai käyttö ei ole sallittua ilmannimenomaista kirjallista valtuutusta.

UWAGA • Informacje podane w tym podręczniku mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. • Producent nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne błędy w podręczniku. • Powielanie, przesyłanie lub inne wykorzystanie tego dokumentu lub jego treści nie jest dozwolone bez wyraźnej pisemnej zgody.

HITACHI
Inspire the Next

Hitachi America, Ltd.
Digital Media Division
900 Hitachi way, Chula Vista
CA 91914-3556 USA CANADA
Tel: +1 -800-225-1741
► http://www.hitachi-america.us/digitalmedia

Hitachi Europe Ltd., Digital Media Group
Consumer Affairs Department
Whitebrook Park, Lower Cookham Road,
Maidenhead
Berkshire SL6 8YA UNITED KINGDOM
Tel: 0844 481 0297
Email: consumer.mail@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.S.,
Digital Media Group
31 bis rue du 35ème Régiment de l'aviation
ZAC DU CHENE, 69500 BRON FRANCE
Tel: 043 742 8430
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

Hitachi Europe GmbH
Am Seestern 18
40547 Düsseldorf GERMANY
Tel: 0211-5283-801
Email: Service.germany@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.
364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens GREECE
Tel: 210 6837200
Email: tech.assist@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.r.l.
Via T. Gulli, 39
20147 MILANO ITALY
Tel: +39 02 487861
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

Hitachi Europe S.A.
Gran Via Carles III, 86 Planta 5ª
Edificios Trade - Torre Este
08028 Barcelona SPAIN
Tel: 0034 934 092 5 50
Email: Atencion.Cliente@hitachi-eu.com

Hitachi Europe AB
Frösundaviks Alle 15
169 29 Solna SWEDEN
Sweden Tel: +46 8 562 711 00
Finland Tel: +358 10 8503 085
Norway Tel: +47 9847 3898
Denmark Tel: +46 8 562 711 00
► http://www.hitachidigitalmedia.com

Hitachi Australia Pty Ltd.
Level 3, 82 Waterloo Road
North Ryde N.S.W 2113 AUSTRALIA
Tel: +61 -2-9888-4100
► http://www.hitachi.com.au

Hitachi (Hong Kong), Ltd.
18/F., Ever Gain Centre, 28 On Muk Street.,
Shatin, N.T. HONG KONG
Tel: +852 -2113-8883
► http://www.hitachi-hk.com.hk

Hitachi Sales (Malaysia) Sdn. Bhd.
Lot 12, Jalan Kamajuan, Bangi Industrial Estate,
43650 Bandar Baru Bangi, Selangor Darul Ehsan
MALAYSIA
Tel: +60 -3-8911-2670
► http://www.hitachiconsumer.com.my

Hitachi Home Electronics Asia (S) Pte. Ltd.
438A Alexandra Road #01-01/02/03
Alexandra Technopark, 119967 SINGAPORE
Tel: +65 -6536-2520
► http://www.hitachiconsumer.com.sg

Hitachi Sales Corp. of Taiwan
2nd Floor, No.65, Nanking East Road, Section 3,
Taipei 104 TAIWAN
Tel: +886-2-2516-0500
► http://www.hsct.com.tw

Hitachi Sales (Thailand), Ltd.
994, 996 Soi Thonglor, Sukhumvit 55 Rd.,
Klongtonnua, Vadhana, Bangkok 10110
THAILAND
Tel: +66 -2381-8381-98
► http://www.hitachi-th.com

Hitachi Consumer Electronics Co.,Ltd.
292 Yoshida-cho, Totsuka-ku
Yokohama 244-0817 JAPAN
Tel: +81-45-415-2625
► http://www.hitachi.co.jp/proj/